Advanced Dungeons&Dragons

3111

Les secrets du joueur de l'

ARIYA



BIRTHRIGHT™

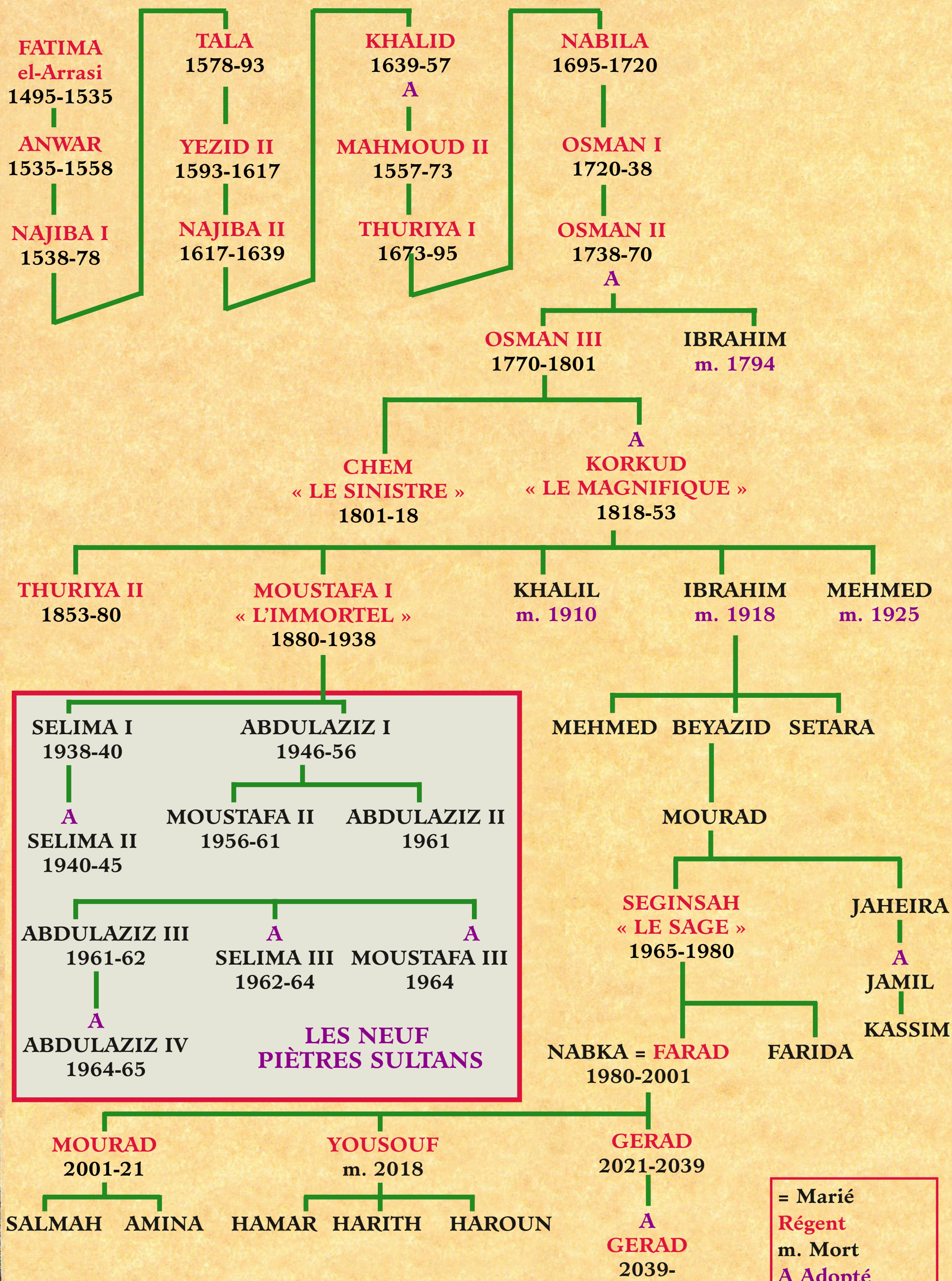
GUIDE DE DOMAINE





GÉNÉALOGIE RÉCENTE DU SEIGNEUR-PRINCE D'ARIYA

Dates de règne, données dans le calendrier de l'arrivée des Masétiens (AM)



= Marié
Régent
m. Mort
A Adopté

LES SOUVERAINS D'ARIYA, 523 - 1495

1. Rachad 1er « le Conquérant » (523-535)
2. Khalil I (535-556)
3. Rachad II (556-573)
4. Rachad III (573-601)
5. Aram I (601-619)
6. Aram II (619-642)
7. Khalil II (642-645)
8. Aram III (645-661)
9. Aram IV (661-681)
10. Ibrahim (681-723)
11. Hakim I (723-744)
12. Hakim II (744-760)
13. Orhan I (760_790)
14. Hakim III (790-794)

« Le Siècle d'or »

15. Gunaya (794-845)
16. Fayiz (845-867)
17. Husam (867-890)
18. Julnar I (890-912)
19. Julnar II (912-918)

Les Glorieux Umarides

20. UMar I (918-941)
21. Umar II (941-966)
22. Latifa (966_968)
23. Umar III (968-993)
24. Umar IV (993-1021)
25. Umar V (1021-1033)
26. Halima (1035-1050)
27. Umar VI (1050-1052)

Les Seigneurs égarés

28. Zobeida (1052-1067)
29. Orhan II (1067-1068)
30. Orhan III (1068-1077)
31. Diyab (1077-1084)
32. Aziza (1084-1095)
33. Samia « la Méprisable » (1095-1099)

« La Salvation »

34. Najib I (1099-1130)
35. Najib II (1130-1141)
36. Najib III (1141-1167)
37. Alemsah I (1167-1190)
38. Ahmed I (1190-1198)
39. Alemsah II (1198-1233)
40. Ahmed II (1233-1262)
41. Isa Celebi (1262-1267)

La lignée d'el-Arrasi

42. El-Arrasi (1271-1311)
43. Abdulmecid I (1311-1344)
44. Jamal I (1344-1376)
45. Jamal II (1376-1395)
46. Jamal III (1395-1402)
47. Abdulmecid II (1402-1412)
48. Badiat I (1412-1425)
49. Akhar « *Imprudent* » (1423-1425)
50. Badiat II (1425-1435)
51. Farida (1435-1466)
52. Yezid I (1466-1478)
53. Mahmoud I (1478-1495)



ariya

table des matières

crédits

Écrit par Allen Varney
Édité par Carrie A. Bebris
Direction artistique de Karen S. Boomgarden
Illustration de couverture par Dana Knutson et Tony Szczudlo
Conception graphique par Dee Barnett et Renee Ciske
Arrière-plans de page et frises par Dee Barnett
Cartographie par Paul Hanchette
Mise en page de Dee Barnett et Shan Ren
Typographie par Nancy J. Kerkstra
Coordination artistique par Bob Galica
Coordination graphique par Paul Jaquays
Traduction par Ethinn
Relecture par Aurodreph, Banana Man U, Voronius
Mise en page par Banana Man U



3111XXX1501

Version 1.1 - août 2023

TSR. Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva
W153147
USA

TSR Ltd
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
UNITED KINGDOM

Votre empire s'étendait autrefois par-delà l'horizon. Désormais votre pouvoir peine à s'étendre au-delà des murs de la cité. Les domaines rivaux et les dirigeants monstrueux rassemblent leur force de toutes parts, et votre peuple est devenu complaisant et négligent. Mais rassurez-vous ! Tout au long de son histoire, l'Ariya a connu de terribles périodes, néanmoins un dirigeant avisé est toujours apparu pour ramener le royaume à sa force d'antan. Serez-vous le prochain de ces souverains ?

ce dont vous avez besoin pour jouer

Ce guide de domaine est un accessoire pour une campagne de jeu de rôle BIRTHRIGHT. Vous ou votre Maître du Donjon avez besoin de la boîte de base BIRTHRIGHT, ainsi que du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître* pour AD&D. Votre MD trouvera l'extension de campagne *Les cités du soleil* utile mais pas obligatoire.

comment utiliser ce guide de domaine

Ce livre détaille le peuple, les provinces, les coutumes et les centres d'intérêts du domaine d'Ariya, un État khinasi situé le long de la côte sud de Cérilia. Vous pourrez soit jouer le prince Gerad ibn Farid el-Arrasi, le souverain détaillé ici ainsi que dans *Les Cités du soleil*, ou un nouveau personnage que vous créerez. Ce livret part du postulat que le prince Gerad a abdiqué et a nommé votre PJ comme successeur légitime, mais les joueurs ayant un personnage non-régent et vivant ou venant d'Ariya trouveront aussi ce guide utile.

Changez ce que vous désirez des descriptions qui suivront et que vous n'aimez pas, puis passez ce livre à votre MD et expliquez-lui ce que vous voulez garder ou changer à propos de ce royaume. Indiquez-lui les idées d'aventures qui seront importantes pour votre personnage. Souvenez-vous : si quelque chose ne correspond pas à la campagne, le MD est libre de le mettre de côté. Le MD sera aussi libre de créer de nouvelles surprises, après tout, même le prince-paladin d'Ariya ne peut tout connaître de sa cité-État.

Ariya a connu de bien meilleures époques, mais un régent avec une vision et du charisme saura lui rendre sa gloire passée. La clef ne réside ni dans la tyrannie ni dans la violence, mais dans la persuasion, l'équité et un dur labeur. Que dix milles bénédictions jonchent votre chemin !

rapport du vizir

Au resplendissant prince-paladin d'Ariya, qui est semblable au soleil !

Que l'indomptable prince-paladin illumine Ariya l'impénétrable, citée des temples, et que la lumière de son pouvoir brille aussi sur les provinces khinasies et tous les royaumes de Cérilia ! Leurs dirigeants sont comme les étoiles, éblouis par le rayonnement de la lumière du prince-paladin !

Au prince-paladin, gardien et protecteur, qui est semblable au Nuage de Pluie !

Que l'État d'Ariya et le véritable temple ariyen d'Avani vivent au sein de la prestigieuse ombre du prince-paladin, tirant de lui la vie et nous protégeant contre la haine ardente de nos ennemis ! Le prince-paladin inspire poèmes et œuvres d'art d'une beauté transcendante, tel un nuage de pluie qui libère des arcs-en-ciel !

À l'excellent prince-paladin, qui est semblable à la terre et à la mer !

Car incommensurables et impondérables sont la force et la gloire sans limite de l'illustre prince-paladin !

Votre sublime majesté ! Pour ce mirifique événement qu'est votre ascension au Trône aux mille joyaux, habituellement le noble Vizir d'Ariya (loué soit-il !), l'un des sept vizirs adjoints (sages et honorables !), ou l'un ou l'autre des seize sous-vizirs adjoints (tous des homologues de confiance !) vous détailleraient la condition actuelle de votre domaine bien-aimé. Malheureusement, ces officiels méritants sont tombés temporairement malade après le festin de votre couronnement, où tous ont ingéré du beurre de chèvre qui, nous le savons désormais, avait ranci. Moi seul, votre humble servant, Fethiye Kalhat Hawwat Nishtun Burumbini al-Hufuf, sous-adjoint débutant du vizir, a renoncé à prendre du beurre à cause d'un trouble digestif d'ordre personnel, Avani soit louée ! Ainsi épargné, je vous propose respectueusement ce récapitulatif concis, en espérant que son caractère succinct, sa justesse et son souci du détail ne passent pas inaperçu.

votre domaine

Vous arrivez au pouvoir en tant que quarante-troisième prince-paladin d'Ariya la glorieuse, le plus ancien et révéré des États khinasis. Votre régence descend d'el-Arrasi lui-même (sacré est son nom !), le Grand Roi qui libéra ces terres de l'oppression de l'empire anuiréen. Pendant des siècles, toutes les terres khinasies reconnaissaient la prédominance d'Ariya. En ces temps de gloire, trois douzaines de provinces vénéraient le Prince-Paladin dans sa Tour du Matin. Chaque port de la mer du Soleil d'or accueillait les navires avec le drapeau ariyen et chaque marché prenait nos shetels d'argent plutôt que d'autres monnaies de territoires dévaluées, qui ne valaient pas la parole d'un barde. Mais comme le seigneur Korkud le Magnifique (que sa mémoire survive les âges !) déclara il y a deux siècles, « une vie gouvernée uniquement par l'influence, est une vie mal vécue ! » Tel un enfant qui grandit en laissant de côté les jeux de son enfance, nous, le peuple d'Ariya, avons relâché avec maturité les rênes du pouvoir. Aucune des provinces désertes environnantes ne peut rivaliser avec notre cité ; pourquoi Ariya devrait rechercher à les contrôler ?« Prospères au sein de nos murs invincibles, nous suscitons l'envie des autres domaines » a dit le seigneur Korkud.

Les sages monarques d'Ariya ont avalisé ce sentiment, de générations en générations, jusqu'à votre prédécesseur, le prince Gerad ibn Farid el-Arrasi (révéré et bien-aimé !). Mon devoir me pousse à vous révéler que d'irresponsables citoyens spéculent encore sur les motifs du prince Gerad d'avoir abdiqué le trône si brutalement et de s'être retiré dans les régions sauvages le mois dernier. Par bonheur, même ces rustres continuent d'honorer suffisamment le prince Gerad pour s'empêcher de le questionner directement. Je ne rapporterai pas leurs ragots calomnieux, ayant un plus grand respect qu'eux pour l'intimité d'un dirigeant, et me restreignant uniquement à présenter des faits authentiques pour le bénéfice de Votre Superbe Majesté, sans préoccupation aucune pour une récompense ou un avancement personnel.

menaces et faiblesses

Les fanatiques et expansionnistes Rois rouges d'Aftane posent clairement la plus grande menace pour le royaume. Après une longue montée en puissance d'une dizaine d'années, les dirigeants voilés de l'est ne montrent aucun signe d'avoir rassasié leurs impitoyables ambitions. Un siècle de conflits avec l'Aftane a déjà ravagé une centaine de communautés et a épuisé notre arrière-pays, et désormais la guerre se profile encore à l'horizon. Malgré les rumeurs parlant de discorde entre ces sept mystérieux monarques, Les Rois rouges pourront grandement troubler Ariya avant qu'ils ne causent leur propre perte.

Avec l'Aftane au nord et à l'est, Ariya n'a pas besoin d'autres ennemis. Vers l'ouest, cependant, les extrémistes religieux ont subverti nos voisins du Zikala. La prêtresse fanatique Shandare, dirigeante du malavisé

Temple zikalien d'Avani, prêche sans relâche pour la conquête et l'assujettissement de notre vertueux et véritable temple ariyen. Malheureusement, le malingre Grand Vizir du Zikala, Omar ibn Tuarim el-Zisef, commence à tenir compte de ses sermons.

Même dans le sud, la mer du Soleil d'or (Baïr el-Mehare), possèdent des risques pour Ariya. Ces dernières années nos flottes de dhows et de dhouras ont souffert d'une recrudescence de la piraterie, à la fois par le célèbre *Flèche Noire* ainsi que la sinistre et énigmatique Confrérie de Khet. Ces canailles opèrent depuis des bases secrètes le long de nos côtes, mais dont l'emplacement exact reste un mystère. Les rumeurs donnent aux pirates des pouvoirs inhabituels, les survivants de bateaux pillés disent que la *Flèche Noire*, un bateau d'apparence ordinaire, les a attaqués depuis les fonds marins.

Les dangers sont sur tous les fronts et même en notre sein. Les intrigues passionnées, et quelques fois des assassinats, ont traditionnellement accompagné la succession au Trône aux mille joyaux. Les conspirations se propagent dans le palais, le sanctuaire de la famille royale actuelle ainsi que des précédentes. Je vous mets en garde que certains au sein de la famille royale du prince Gerad n'accueillent pas votre nomination de pure joie. Je ne peux vous donner de noms, car mes informateurs refusent de les dénoncer. Je ne vais pas spéculer et ainsi compromettre mon désir ardent pour la vérité immaculée.

J'hésite à mentionner que j'ai perçu un problème bien plus profond. Les citoyens ariyens sont devenus complaisants, absorbés dans notre magnifique cité tout en négligeant les sujets importants au-delà de nos murs. Plusieurs fonctionnaires ont développé un goût prononcé pour une vie douce et oisive, toujours à l'exception de mes supérieurs et collègues, honneur à eux !

Cette complaisance s'étend également aux Sabres d'Avani, les troupes d'élite qui protègent votre palais. De générations en générations, ils ont assumé des fonctions de plus en plus importantes, que désormais ils exercent un pouvoir qui pourrait rivaliser avec le vôtre. Et pourtant, ils n'agissent pas pour étendre la domination d'Ariya, mais déploient leur énergie dans l'entraînement des jeunes recrues, dans le maintien de l'ordre civil et même dans la supervision des nettoyeurs de rues. Des causes qui en valent la peine certes, mais qu'en est-il de notre domaine stagnant ? Les Sabres ont obstinément résisté aux réformes, aidés par une noblesse enracinée et, pardonnez ma franchise Votre Majesté, même quelques prêtres de notre vénéré temple ariyen.

La trésorerie représente une autre source alarmante. Les dignes vizirs qui me sont aînés affirment avec persuasion que des dépenses extravagantes faites pour la cour de Votre sublime Majesté gardent la cité forte et étouffent les dissidences parmi vos proches envieux. Jamais personne ne questionnera ceux d'un rang et d'une sagesse supérieure, j'en conviens ! Et pourtant le luxe du palais représente la plus grande contrainte sur les ressources de votre État. Si l'estimé prince-paladin pouvait trouver une nouvelle manière, moins onéreuse et plus responsable financièrement, d'affirmer le pouvoir et apaiser les troubles, tout Ariya pourrait en tirer profit.

Selon moi, le plus grand danger auquel Votre Majesté doit faire face est notre service civil stagnant et calcifié, qui décourage la promotion de ses plus talentueux, perspicaces, dynamiques et loyaux travailleurs. Quelques hauts fonctionnaires s'opposent à apporter certains types de problèmes à l'attention de Votre Majesté, tels que ceux dont je vous ai fait mention ici. Pour gagner l'écoute de Votre Majesté, des individus préoccupés (pour ne pas les nommer) tentent quelques fois des actions désespérées.

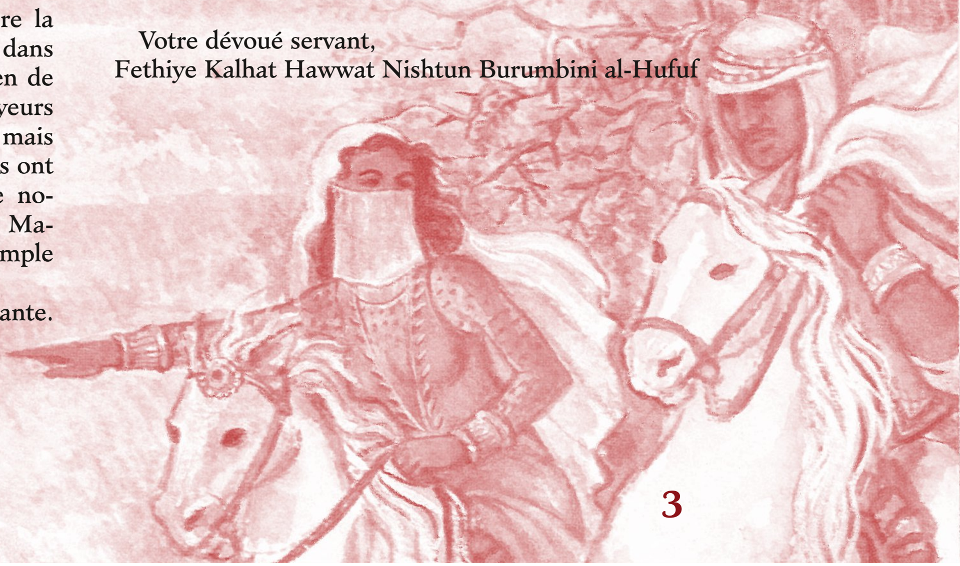
forces et opportunités

L'Ariya reste le joyau, le grand pouvoir des États khinasis. Notre économie est forte, notre armée conséquente pour défendre les murs imprenables de la cité sinon les zones faiblement peuplées au-delà. L'État collecte un excellent revenu et plusieurs des temples et des palais de Votre Majesté possèdent une fortune colossale.

L'Ariya gagne une sécurité de sa longue alliance avec le domaine occidental du Binsada et nous maintenons de cordiales relations avec la Mesire, au-delà de l'Aftane à l'est. Nous avons de puissants alliés secrets même en Aftane, dans les provinces qui appartenaient autrefois à l'Ariya.

La plus grande force de Votre Majesté réside dans la voix de la régence : l'autorité et l'habilité de parler à tout le peuple. Personne d'autre ne peut utiliser ce pouvoir. Avec le conseil de votre prédécesseur, le sage prince Gerad, Votre Majesté pourra nous guider à une gloire plus grande encore. Que votre parcours soit loué !

Votre dévoué servant,
Fethiye Kalhat Hawwat Nishtun Burumbini al-Hufuf



histoire

Les khinasis utilisent le calendrier de l'Arrivée des Masétiens (AM), qui commence à la première apparition du peuple masétien sur le continent de Cérilia. Les dates du calendrier d'Haelyn (CH), qui commence avec le cataclysme du Mont Deismaar, suivront entre parenthèses.

les temps anciens

La Cité des temples a commencé son histoire comme une simple ville portuaire masétienne, Saria. Elle fut la première ville fondée dans la région, et peut-être la première de Cérilia. Bien que la tradition dise que le calendrier masétien commence à la fondation de Saria, la ville a probablement été construite en 12 AM (–503 CH), une décennie après la Fuite de l'Ombre au moyen du pont terrestre primordial d'Aduria vers Cérilia. Marins au caractère audacieux et impétueux, les Masétiens ont exploré les terres et fondé de petites cités-États aussi loin à l'ouest que l'actuel Binsada et aussi loin à l'est que l'île des Failles d'Ajari. L'histoire fait état de peu d'habitants antérieurs sur cette terre ; les elfes sont restés dans leur forêt, les nains et les gobelins dans les montagnes. Dans la grande savane herbeuse et sur les côtes rocheuses des îles, les Masétiens ont trouvé peu de rivaux.

À travers le gouffre des millénaires, seuls quelques noms de Masétiens ont survécu. Maltos Saria, fondateur d'une longue dynastie basée à Saria, régnait sur un empire de cités-États dans le Cérilia méridional et les îles de la mer du Sud. Son peuple vénérait l'ancienne déesse de la mer, Masela. La doctrine masélienne encourageait les adeptes à enseigner le savoir de la mer à quiconque le recherchait, et c'est ainsi que les Masétiens, les meilleurs marins du monde antique, ont transmis leurs connaissances à une tribu d'explorateurs et de mages nomades venus de l'autre côté de la Mer des Dragons, les Basarjis. Les deux peuples ont partagé la terre et la mer de manière pacifique pendant des siècles. Les mariages mixtes n'étaient pas rares, malgré le fait que la culture basarjie imposait aux couples interraciaux d'adopter leur mode de vie.

C'est ainsi, alors même que de nombreux enfants basarjis avaient du sang masétien coulant dans leurs veines, que le nombre de vrais Masétiens se réduisit.

La Guerre de l'Ombre et sa bataille finale sur le Mont Deismaar en 515 (0 CH) se révéla désastreuse pour ce peuple. Jamais nombreux, les Masétiens ont été pratiquement anéantis par le cataclysme ; les quelques survivants n'ont pas pu prolonger leur race au-delà de quelques générations successives. Beaucoup ont quitté leurs villes le long de la côte de la Baïr el-Mehare pour se regrouper dans les îles du sud-est.

Alors que l'influence des Masétiens à Saria déclinait, celle des Basarjis augmentait. Les nomades des plaines ont commencé à troquer leur mode de vie pour des colonies plus permanentes.

Profitant de cette période de transition, pillards et bandits se sont abattus sur Saria. Après quelques années de saccage, de pillage et de rapine, Saria fut réduite en ruines. En 523 (8 CH), les Basarjis se mobilisèrent pour chasser les bandits de la région. Les Basarjis victorieux ont reconstruit la ville et la nommèrent Ariya.

Bien que les Masétiens aient écrit un chapitre ancien de l'histoire de l'Ariya, les symboles de leur règne survivent sous de nombreuses formes, notamment dans le sceau d'Ariya et le Sceptre de Pouvoir du prince-paladin. Leur rôle dans l'histoire est également évident dans l'esprit des habitants d'Ariya, dont beaucoup rendent grâce à leurs ancêtres Masétiens.

le temple d'avani

Alors que les Basarjis s'emparaient des cités masétiennes, ils s'adaptaient également aux nouveaux dieux qui émergeaient du Mont Deismaar. Dans leur nouvelle patrie, ils se sont progressivement éloignés du culte de la mer, mais la transition ne s'est pas faite sans heurts.

En 524 (9 CH), Nurida el-Deyir, une prêtresse charismatique de l'ancienne foi, a été victime de bandits alors qu'elle voyageait avec une caravane entre le Zikala et l'Ariya. Les bandits ont tué les gardes de la caravane, puis ont attaqué les voyageurs désarmés. Nurida, comme tous les prêtres qui servaient encore des dieux « morts » après le Deismaar, n'avait pas de sorts majeurs pour se protéger. Néanmoins, elle s'est opposée aux bandits et a essayé de les persuader de ne pas commettre de meurtre. Dans ces circonstances extrêmes, elle fit appel à « la lumière de la raison », et c'est ainsi que se produisit la première manifestation sur les terres de Basarjis de la déesse Avani.

Après avoir incinéré les bandits, Avani a demandé à Nurida d'enseigner les vertus de la raison dans tout le pays. Nurida a passé les 40 années suivantes à prêcher, d'abord en Ariya, puis dans toute la région. À la fin de sa vie, elle voyagea vers l'est jusqu'au Djafra. Ses activités là-bas sont inconnues des

Ariyens, mais deux provinces djafriennes portent le nom de Nurida el-Deyir.

Le message de Nurida n'a pas été très bien accueilli en Ariya. Les adorateurs des anciens dieux sont restés fidèles, convaincus que la mort apparente de leurs divinités n'était qu'un test de foi. Pendant ce temps, les prêtres des nouveaux dieux se disputaient les fidèles sur un terrain fraichement nivelé. La persécution des premiers disciples d'Avani les obligea à se retirer dans les provinces inoccupées, où ils créèrent d'immenses cités souterraines pour pratiquer leur foi.

Finalement, les enfants d'Avani ont pu à nouveau sentir la chaleur de son soleil : en 760 (245 CH), le seigneur Orhan, souverain d'Ariya, s'est converti à la foi d'Avani, faisant ainsi de son temple la religion officielle de la cité-État. Aujourd'hui, les cités souterraines abandonnées restent de puissantes sources de magie.

el-arrasi et l'empire

La figure proéminente de l'histoire des Khinasis est née et a régné sur la ville d'Ariya, un fait qui est resté une source de fierté sans fin pour ses citoyens. Bien que la légende entoure son enfance, tout le monde sait que Rashid doune Arrasi est né en 1249 (734 CH), qu'il s'est battu contre son frère Eirat pour le trône en 1270 et qu'il est devenu le souverain d'Ariya en 1271. La coutume déconseille l'utilisation du nom de naissance de ce chef héroïque : les Ariyens l'appellent simplement « el-Arrasi ».

L'ascension d'el-Arrasi a commencé en 1278 (764 CH), lorsque l'empire anuiréen régnait sur tous les États basarjis, de Ber Dairas à Djafra, hormis la ville d'Ariya, où el-Arrasi régnait comme roi-mage. L'Anuire avait un nouvel empereur tyrannique (et fou), Alándalae, qui avait conquis l'ouest de la Khourane. En réponse, le roi-mage commença à unir les Basarjis pour s'opposer à l'Anuire. Faisant preuve d'une grande maîtrise de la diplomatie, de l'intimidation, des coutumes locales et de la logistique, el-Arrasi a mené une série de frappes éclairs contre les forces terrestres et maritimes de l'empire. Au cours des deux décennies de guerre qui suivirent, le roi-mage se distingua comme un maître des tactiques de guérilla, de la stratégie navale, de l'espionnage et de la magie de royaume.

La guerre a atteint son apogée en 1299 (784 CH) lorsque Alándalae a personnellement mené un assaut terrestre sur Ariya, tandis que son neveu Caercuillen commandait une flotte de soutien. À bord du vaisseau amiral basarji *Sehare el-Resheir*, el-Arrasi a vaincu la flotte adverse lors de la bataille de Kfeira. Il captura Caercuillen, puis a débarqué et attaqué l'armée impériale lors de ce qu'on nomme aujourd'hui la Bataille des Rois. Après d'intenses combats, el-Arrasi utilisa la magie de son pays et incinéra les légions ennemies avec des flammes explosives, brûlant l'empereur vivant.

Plutôt que d'assurer la poursuite de la guerre en tuant Caercuillen, el-Arrasi proposa la paix. Le nouvel empereur, impressionné par le courage et la sagesse d'el-Arrasi, accepta et retira ses troupes de la région.



Les années d'amitié qui suivirent entre les deux souverains contribuèrent à combler le fossé entre leurs peuples.

El-Arrasi a gouverné les Basarjis jusqu'en 1311 (796 CH) seulement, quand un assassin a frappé. Envoyé par le Serpent, qui craignait l'influence croissante d'el-Arrasi le long de la côte du Soleil, l'assassin a contourné les formidables protections du Grand Roi en l'infectant d'une maladie magique de dépérissement similaire à une puissante malédiction. La magie du roi-mage n'est pas parvenue à arrêter la maladie, mais avant qu'elle ne le tue, il s'est placé en stase temporelle. Les vizirs d'el-Arrasi ont déposé le corps de leur seigneur dans une chambre secrète sous la Tour du Matin et ont cherché un remède. Après des semaines d'efforts, ils en ont trouvé un, mais le corps avait disparu. Personne n'a jamais découvert qui a dérobé le corps du Grand Roi, ni pourquoi, ni ce qu'il en est advenu. Si la stase n'a pas été dissipée, el-Arrasi pourrait toujours exister, figé, perpétuellement au bord de la mort.

En hommage à leur souverain disparu, les Basarjis ont rebaptisé leur région khir-aften el-Arrasi, « terres sous la protection d'el-Arrasi ». Avec le temps, cette expression s'est transformée en Khinasi.

l'âge d'or

Le siècle qui a commencé avec la victoire d'el-Arrasi à la Bataille des Rois, aujourd'hui rétrospectivement appelé l'Âge d'or par les érudits Ariyens, ne semblait pas plus radieux à l'époque que n'importe quel autre. Sans le commandement du Grand Roi, la Fédération Basarjie ne lui a survécu que quelques années. Pourtant, l'Ariya est sortie de la rupture avec 11 provinces et un prestige imposant partout sur la côte du Soleil. Pendant cinq générations, elle a mené les autres États khinasis par l'influence, si ce n'est par l'autorité. Malgré le pouvoir de l'Ariya à l'étranger, l'État fût confronté à de graves problèmes internes. La lutte pour le trône entre el-Arrasi et son frère avait créé des rancœurs parmi les héritiers d'Eirat et établi un fâcheux précédent : la mort de chacun des souverains a déclenché une féroce guerre de succession en interne, non seulement avec les descendants d'Eirat mais aussi entre les frères et sœurs de l'héritier légitime. Afin de diminuer la concurrence, l'un des vainqueurs a marqué son succès en s'asseyant sur le Trône des mille joyaux tout en regardant ses frères et sœurs être étranglés publiquement. Pour la grande honte d'Ariya, cet acte barbare est devenu une tradition.

À l'extérieur du palais, la cité-État était en proie à des querelles entre geirhous, des familles étendues de type clanique qui pratiquent chacune un artisanat ou un commerce particulier. Les geirhous gardaient jalousement les secrets de leur profession et pensaient avoir le droit traditionnel de monopoliser leur métier. Des guerres de territoires nocturnes entre bandes rivales de cordonniers ou de souffleurs de verre ont détruit des quartiers entiers.

Ces pratiques barbares ont pris fin en 1495 (980 CH) avec l'ascension de Fatima bint el-Arrasi. Avant de prendre le Sceptre du Pouvoir, Fatima a servi avec les paladins d'Ariya, les Sabres d'Avani. Plutôt que de massacrer ses nombreux frères et sœurs, elle les a assignés à résidence dans le palais royal, instaurant ainsi une tradition qui perdure encore aujourd'hui.

Même en tant que souveraine, Dame Fatima a maintenu son service au Temple d'Avani. Cependant, lorsqu'elle est devenue sa grande matriarche (autorité suprême), elle a revendiqué la fonction non pas de paladin mais de régente d'Ariya, se faisant appeler « dame-princesse ». Cela a marqué le début de la théocratie en Ariya. Les souverains suivants étaient également prêtres ou paladins d'Avani, du moins en nom, et maintenaient leur autorité sur les domaines politiques et religieux.

Fatima a mis fin aux batailles entre geirhous en accordant des monopoles à une famille dans chaque métier. Les familles rivales ont quitté la ville et ont établies de nouvelles colonies à l'intérieur du pays. Elles y ont fondé des villages et ont continué leur artisanat. Cet isolationnisme explique pourquoi le rare voyageur, dans les provinces reculées d'Ariya, pourrait trouver que tous les habitants d'un village soient édentés mais portent des bottes d'un savoir-faire artisanal exceptionnel, alors que les habitants d'un village voisin peuvent avoir une parfaite dentition mais sont pieds nus.

Dame Fatima a été confrontée à sa première crise en 1497 (982 CH), lorsque l'Aftane voisine a envahi et s'est emparée des quatre provinces du nord d'Ariya. Sa contre-attaque se solda par un désastre, car au cours du siècle qui suivit la mort d'el-Arrasi, l'armée d'Ariya était devenue incompétente. Fatima réagit en exilant tous les officiers commissionnés et en fondant une nouvelle armée, dirigée par ses compagnons paladins des Sabres d'Avani. Après deux ans de préparation, les Sabres tentèrent à nouveau de reconquérir les provinces du nord. Bien que le mage de la cour d'Aftane les repoussa avec une puissance démesurée, les Sabres firent une bien meilleure démonstration qu'auparavant. Gagnant le respect des citoyens et s'appuyant sur une solide base de pouvoir dans le Temple d'Avani, les Sabres devinrent la principale force militaire et policière sur terre comme sur mer dans tout le domaine.

le long déclin

Les Sabres d'Avani ont servi avec honneur pendant cinq siècles. Ils ont cependant dû ouvrir leurs rangs à des combattants non-paladins afin de maintenir une présence militaire suffisante dans tout le domaine. En 1576 (1061 CH), la juridiction sur les Sabres a été transférée du Temple d'Avani au gouvernement de la province (il s'agissait essentiellement d'une distinction technique, car le Prince d'Ariya est à la tête des deux institutions). À cette époque, les Sabres ont établi une politique selon laquelle les officiers et les membres de la cavalerie de la Marine Dorée n'avaient plus à faire preuve d'une discipline aussi assidue.

Pendant de nombreuses années, les Sabres ont été engagés dans un bras de fer avec l'Aftane pour les quatre provinces saisies pendant le règne de Fatima. Ils ont lancé des campagnes répétées pour reprendre les terres et il y a cent ans, ils ont finalement gagné. Malheureusement, la victoire a eu lieu sous le règne de Sélima I, le premier des « Neuf Piètres Sultans ».

À partir de 1938 (1423 CH), l'Ariya, autrefois puissant, a décliné sous une succession de mauvais gouvernants pendant un siècle. La politique d'assignation à résidence des frères et sœurs d'un souverain, bien que motivée par la bonté, a produit des générations de familles royales plus ou moins démentes. Neuf fous, l'un après l'autre, ont drainé le trésor, édicté des politiques cruelles ou insensées et négligé les villages environnants. Bien que le titre de « sultan » n'ait jamais été utilisé officiellement pour le souverain d'Ariya, ces régents sont néanmoins connus de tous sous le nom des « neuf piètres sultans ». Les historiens s'accordent à dire que ces régents incompétents ne méritent pas l'honorable titre de « prince ».

Lorsque les Sabres d'Avani ont reconquis les provinces perdues d'Ariya, Sélima a refusé d'allouer suffisamment d'argent du trésor pour les administrer correctement. L'Aftane, profitant de la bêtise de Sélima, a facilement reconquis les terres et les Sabres ont alors été chargés d'une nouvelle mission. Et ainsi de suite pendant près d'un siècle, ce que les Sabres avaient conquis, l'Aftane le reprenait quelques années plus tard. Les historiens appellent désormais ces quatre provinces « les terres ricochets », car leur allégeance passe d'un État à l'autre.

Pour beaucoup, la lutte stérile pour les terres ricochets n'est qu'un symbole du déclin de la gloire d'Ariya sous le règne des sultans. Sous Abdulaziz IV, la mauvaise gestion du royaume a culminé avec la désastreuse année de peste de 1965 (1 450 CH). Craignant que les prêtres d'Aftane ne le maudissent, Abdulaziz convoqua tous les prêtres et guérisseurs du pays à la Tour du Matin. Alors qu'ils se tenaient inutilement près de sa chambre, la variole ravagea la campagne, suivie d'une invasion de sauterelles et, l'année suivante, d'un tremblement de terre. Les érudits ont cherché une explication magique à ces catastrophes, mais ont déterminé qu'il s'agissait d'un banal manque de chance. Quoi qu'il en soit, la mauvaise gestion d'Abdulaziz a plongé le domaine dans le chaos. Le sauvetage est venu avec son successeur, Prince Sehinsah le Sage, qui a laborieusement reconstruit l'État et renfloué son trésor.

des problèmes persistants

L'Ariya semble aussi éloignée que jamais de son âge d'or. Les Rois rouges d'Aftane, sept guerriers anonymes nommés d'après les voiles rouges qu'ils portent, ont passé une décennie à obtenir la domination commune de l'Aftane. Aujourd'hui, ils montrent tous les signes d'une reprise de la guerre séculaire avec l'Ariya.

La grande prêtresse exaltée de Zikala, Shandare (*FKh ; Pr9, Avani ; Ba, majeure, 39*), exerce une influence considérable sur le jeune et faible Grand Vizir Omar ibn Tuarim el-Zisef (*MKh ; M4 ; An, majeure, 36*). Shandare s'est engagée à introduire le temple zikalien d'Avani, dans toutes les terres environnantes, par la parole ou le fil de l'épée.

Dans le sud du domaine, la piraterie sévit. Bien que le prince Gerad ait personnellement tué le « roi pirate » autoproclamé Bédize le Sans-âme, il y a plus de dix ans, la fille de ce dernier, Sari, est apparue au large des côtes de l'Ariya pour lancer une nouvelle vague de pillage.

L'Ariya a subi des désastres, mais s'est toujours relevée grâce à la sagesse de ses dirigeants. Pourtant, elle n'a jamais retrouvé l'âge d'or de son influence, sept siècles auparavant. Tous les yeux se tournent maintenant avec espoir vers le nouveau régent.

géographie

L'Ariya se trouve au cœur de la région des plaines des États khinasis, une vaste steppe où alternent des plaines herbeuses planes et des vallonnées, avec parfois des parcelles d'étendues rocheuses (plates ou vallonnées) pour varier. Les pionniers n'ont colonisé cette région qu'au cours des derniers siècles, son climat chaud et aride et son sol pauvre rendant l'agriculture difficile. La région est dépourvue de ressources minérales et de bois, ainsi que d'un grand nombre d'autres ressources.

Mais là où les agriculteurs et les mineurs ont des difficultés, les marins trouvent la Baïr el-Mehare (mer du Soleil d'or) idéale. Appelée Suidemiere (Grande mer du Sud) en Anuire, elle se caractérise par des eaux claires et calmes, une côte lisse dépourvue de récifs ou de rochers et des brises dominantes du nord qui maintiennent la côte ventée. Il n'est pas étonnant que les Khinasis aient toujours été des marins.

La ville d'Ariya est le seul port digne de ce nom sur cette partie de la côte, mais il est excellent : profond, abrité et facilement accessible. En fait, le port est si facile à pénétrer que la ville l'a bloqué avec une digue en marbre. Les portes en fer, longues de 150 m et protégées de la corrosion par des enchantements mineurs, restent généralement ouvertes. Cependant, lorsque le gong d'alarme retentit depuis la Tour du Matin, les travailleurs du port ou les soldats peuvent faire glisser les portes pour les fermer en une minute.

la faune et la flore

Autrefois, des troupeaux d'oryx et d'antilopes rouges parcouraient la savane sèche, pourchassés par des couguars, des meutes de chiens de chasse et des vautours. Aujourd'hui, il reste peu d'animaux sauvages, à l'exception des lièvres, des perdrix et autres gibiers à plumes et des varans. Les animaux de plus grande taille se sont déplacés vers l'ouest, dans le Binsada, ou vers le nord, dans le désert de Tarvan, incapables de rivaliser avec les gigantesques troupeaux de bétail.

Les Ariyens vivent de la viande de bœuf et l'économie ariyenne repose sur le bétail : des bœufs bruns à cornes courtes de grande taille et d'une immense stupidité. Les troupeaux sont en liberté, gardés par des éleveurs montés sur des chevaux. Ces « éleveurs indépendants » appartiennent à cinq grandes familles, les « dynasties du bétail », qui se livrent une concurrence féroce pour le contrôle des territoires. Dans leurs luttes pour obtenir les meilleurs pâturages, les dynasties créent des troubles dans les campagnes et détournent les citoyens de la surveillance des frontières.

les terres et la cité

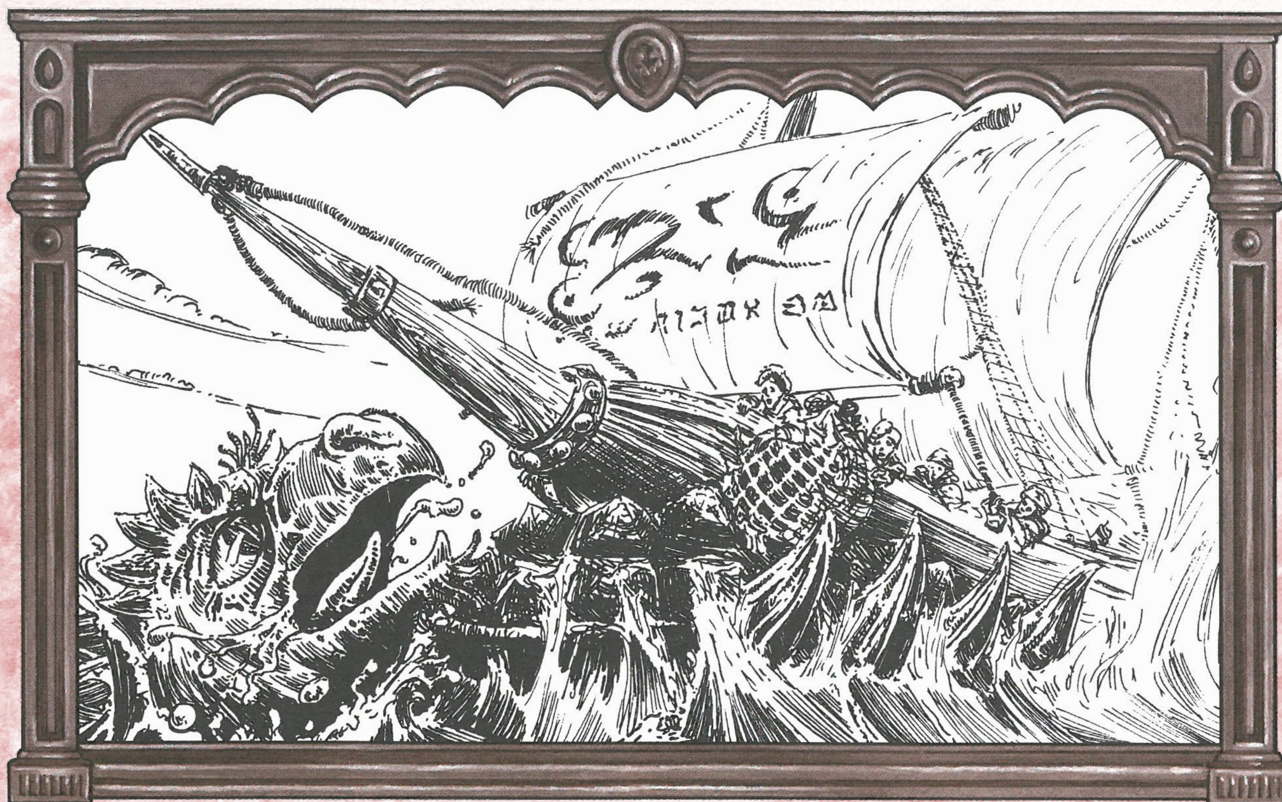
La savane abrite également des troupeaux de chevaux sauvages, de beaux animaux au corps léger et au pelage bai, alezan ou brun. Les Ariyens capturent et domestiquent ces chevaux, qui sont admirés dans tout Cérilia pour leur endurance, leur vitesse et leur intelligence. Chaque printemps, selon la loi, un éleveur de chevaux doit faire don du plus bel animal de son troupeau au prince-paladin. Le troupeau royal, le plus beau des États khinasis et peut-être de tout Cérilia, est élevé dans l'Équinaire, un immense corral à l'est de la cité d'Ariya.

eirat le fauteur de trouble

La vie ordinaire de la mer et du littoral présente peu de menaces en Ariya. Sur les longues plages, les voyageurs peuvent observer des lézards de sable, des pélicans, des goélands à ailes noires, des grenouilles et des tortues. Dans l'océan, les saumons abondent, ainsi que le thon rouge, d'énormes colonies de coquillages (dont les requins mako sont les prédateurs), des pieuvres aux anneaux bleus et des écrevisses venimeuses. Les pêcheurs aperçoivent un kraken tous les dix ans environ, mais la principale menace pour les voyages en mer est rarement mentionnée, car elle a été créée involontairement par el-Arrasi lui-même.

Lorsqu'el-Arrasi a revendiqué la direction de la Fédération Basarjie, il y a sept siècles, le frère cadet du Grand Roi, le mage Eirat, a contesté sa revendication. Les deux frères se sont affrontés dans un duel de sorciers au cours duquel el-Arrasi a vaincu Eirat. Plutôt que de tuer son frère, el-Arrasi le transforma en tortue et le libéra dans l'océan, décrétant qu'aucun Basarji ne pourrait tuer l'animal (cette rivalité fraternelle a contribué à justifier la pratique des souverains ultérieurs, qui consiste à tuer tous les membres de la fratrie lorsqu'ils montent sur le trône).

Au cours des sept siècles qui ont suivi la mort d'el-Arrasi, Eirat s'est nourri de poissons, puis de marins, devenant toujours plus grand. Aujourd'hui, il est énorme (10 mètres du museau à la queue épineuse) et fou de solitude. Se désespérant de tout contact humain, il attaque parfois les navires et



menace de les faire chavirer si leurs équipages ne lui versent pas un tribut en poissons.

Les Khinasis, toujours respectueux de l'édit du Grand Roi, n'attaquent pas Eirat. En fait, les marins trouvent le sujet d'Eirat aussi gênant que la tortue elle-même, et en parlent rarement. Seul le souverain d'Ariya a le pouvoir de défier l'ordre d'el-Arrasi et d'attaquer cette créature, mais les princes-paladins ont vécu de longs règnes sans jamais avoir affaire à « celui-qui-dérange ».

Eirat le fauteur de trouble (dragon tortue) : CA 0 ; VD 3 (Ng 9) ; DV 12 ; pv 72 ; TAC0 9 ; AT 3 ; Dg 2d6/2d6/4d8 ; AS chavire les bateaux ; TA T (carapace de 9 m de diamètre) ; AL NM ; NM fanatique (17) ; Int 18 ; PV 8 000.

Notes : fait chavirer les navires de moins de 6 m dans 95 % des cas, de 6 à 18 m dans 50 % des cas, de + 18 m dans 20 % des cas ; les navires qui ne chavirent pas sont endommagés mais en état de naviguer. Lignée de Sang : Ba, grande, 38. Capacités du Sang : vigilance, détection des illusions, contrôle des élémentaux, longévité (majeure).

Eirat est un dragon-tortue de 12 DV, avec une intelligence de 18 et sans attaque de souffle. El-Arrasi a marqué sa carapace de lettres calligraphiées dorées indiquant le mot « traître », qui sont toujours visibles.

Eirat ne peut pas lancer de sorts sous sa forme de tortue, mais il peut communiquer par télépathie. Avant d'attaquer un navire, il demande si un mage est à bord. Il cherche à retrouver sa forme humaine, puis à prendre le trône de son défunt frère et à obtenir une terrible vengeance sur tous les Khinasis.

Routes et itinéraires

Les routes ariyennes sont larges, faites de terre et solidement damées par des siècles de charrettes et de caravanes. Chaque année, une demi-douzaine de caravanes emprunte la route de la côte vers l'est ou l'ouest ; trois ou quatre autres empruntent la route du nord vers Shoufal pendant les périodes où le contrôle des provinces du nord revient à l'Ariya. Actuellement, ces provinces appartiennent à l'Aftane.

Les éleveurs indépendants, les coursiers royaux et l'armée occasionnelle utilisent la route, mais la plupart des voyageurs sont des agriculteurs. Des milliers de charrettes apportent du blé, des légumes et du bétail des provinces adjacentes pour nourrir la ville affamée d'Ariya. Les citadins, cependant, traversent peu ces routes. Les Ariyens voyagent par la mer, quand ils le font, et peu d'entre eux quittent la ville.



la vie en province ou en ville

Les villes et villages provinciaux de l'Ariya n'ont jamais joué de rôle important dans la culture ou l'histoire de ce pays. Aujourd'hui, ravagées par les fréquentes guerres avec l'Aftane, les colonies des provinces périphériques (y compris Kouzir) ont pratiquement disparu. Les dynasties du bétail occupent des huttes en ruine lors de leurs fréquents déplacements à travers la savane, après avoir payé une protection aux forces de l'Aftane pour un passage sûr.

Les souverains précédents ont traité la perte de ces provinces comme une bagatelle, mais le prince Gerad s'est alarmé lorsque, à la fin de son règne, les Rois rouges d'Aftane ont affirmé leur contrôle, en tout point sauf en nom, sur Assarif, Azédas et Djef el-Kadir. Les populations clairsemées qui restent dans ces provinces orientales paient leurs impôts comme d'habitude, mais leurs tributs sont immanquablement « volés par des bandits » et trouvent leur chemin vers l'Aftane. Le prince Gerad avait l'intention de réaffirmer l'autorité d'Ariya dans ces provinces, mais il a abdiqué pour des raisons mystérieuses avant de mettre ses plans à exécution.

Bien que plus pauvres et moins éduqués que les citoyens de la ville, les habitants provinciaux vivent, pensent et pratiquent leur religion comme leurs homologues urbains. Aucun fossé culturel ne les sépare. Cependant, les Ariyens des villes pensent rarement aux habitants des campagnes. En général, les citadins sophistiqués pensent que quiconque vit en dehors de la Cité des Temples est sans instruction, sans imagination et ennuyeux. La négligence de l'Ariya à l'égard des provinces a provoqué l'amertume des fermiers et des villageois restants. Ils considèrent la ville d'Ariya comme un repaire d'irresponsables (vrai), immoraux (faux), impurs (totalement faux) et dépensiers (très vrai).

Des milliers de réfugiés des fermes pillées ont fui vers la Cité des splendeurs, où ils ont érigé des habitations sommaires à l'extérieur des murs blanc immaculé de la ville. Dans les bazars bruyants et bondés d'Ariya, où les marchands vendent des pots, des prunes, des verreries et des chevaux, les réfugiés mendient des pièces de cuivre. En quête de travail, ils envahissent les hammams des bains publics où les marchands en sudation parlent affaires. Même dans les douzaines de temples et de sanctuaires majestueux dédiés à Avani, des mères réfugiées, avec des bébés dans les bras, implorent les adorateurs sur le chemin de la prière.

Ces réfugiés apprennent rapidement le vrai et le faux de leurs opinions sur la Cité des merveilles et ses citoyens. Des festivals organisés à quelques jours d'intervalle confirment la croyance provinciale bien ancrée selon laquelle les citadins sont dépensiers et frivoles, bien que chaque festival célèbre un saint personnage de l'histoire des temples, des institutions dignes d'intérêt comme la parentalité, ou une vertu comme la loyauté familiale, la charité envers les malades ou l'hospitalité. Les réfugiés ont beau essayer, ils ne voient personne boire de l'alcool ou s'enivrer et les contacts entre hommes et femmes restent rigoureusement innocents. La piété est extraordinaire et universelle.

Par-dessus tout, les réfugiés voient instantanément que la ville n'est pas souillée. Aucune ville de Cérilia n'a une peinture plus fraîche sur ses bâtiments. Chaque rue sinueuse de la vieille ville, chaque large avenue de la nouvelle, chaque pavillon de la cité du Seigneur, est impeccable. Les trois décharges à l'extérieur des murs méritent à peine ce nom, car les fonctionnaires recouvrent quotidiennement les tas d'ordures de terre fraîche. Chaque citoyen se baigne aussi souvent que possible. La propreté est une vertu cardinale dans la plupart des temples d'Avani, mais à Ariya, la propreté a transcendé la simple vertu pour atteindre le statut de quasi-fétiche.

la tour du matin

Construite par el-Arrasi peu après son accession au pouvoir, la citadelle royale a gagné le nom de Tour du Matin pour sa vue parfaite des levers de soleil d'été. Le Grand Roi a construit la Tour du Soir complémentaire dans l'ouest du Binsada, mais après l'éclatement de la Fédération Basarjie, la tour est restée vide. Elle survit aujourd'hui sous la forme d'une ruine hantée proche du Marais tourmenté infestées de monstres.

La Tour du Matin se dresse en sentinelle sur le port de la ville. Autrefois, elle servait principalement de monument majestueux et impressionnant à la grandeur d'Ariya. Aujourd'hui, alors que les pirates deviennent de plus en plus audacieux et que d'autres États envisagent autant une offensive par voie maritime que terrestre, la fonction défensive de la tour gagne en importance, d'où la présence de casernes à proximité.

La tour est le point de convergence d'un vaste complexe de tribunaux, d'armureries, de spacieuses maisons d'hôtes, de quartiers des domestiques et de la Ménagerie Dorée, une collection d'animaux exotiques vivants provenant de tout Cérilia. Juste à l'extérieur du complexe du palais se trouve le magnifique parc du Régent, avec une énorme bibliothèque, un temple, une fontaine et une statue d'el-Arrasi. L'élite des « Deux Cents Familles », les Ariyens de haute condition, se réunissent ici quatre fois par an pour se mêler aux

ambassadeurs des États étrangers et écouter le prince-paladin parler de la situation du domaine.

L'intérieur de la tour est un exemple brillant de l'architecture khinasie, opulente mais de bon goût. Sa charmante cour de la vertu royale comprend une piscine remplie de carpes exotiques, élevées au fil des siècles pour leurs magnifiques motifs d'écailles ou leurs intéressantes déformations oculaires. Les carpes vivent très longtemps, et la mort de l'une d'entre elles est le signe d'un changement pour Ariya. Une carpe en particulier, appelée de façon peu imaginative « la Vieille Carpe », a été élevée par el-Arrasi lui-même. Les légendes disent que si elle meurt, Ariya elle-même subira des changements tumultueux.

La maison des Serviteurs silencieux : les quartiers d'habitation du régent prennent ce nom parce que, par une coutume inébranlable, aucun serviteur ne peut parler à un membre de la famille royale à moins que celui-ci ne parle en premier.

La maison, en fait un complexe de quatre étages au sommet de la Tour du Matin, est dotée d'un mobilier opulent : divans en velours rouge, murs ornés de globes de verre, lustres en cristal, escaliers à balustres en or et vases remplis de plumes de paon. Les pièces sentent la cannelle et l'encens doux, et les serviteurs agitent des éventails à plumes d'autruche pour faire circuler l'air. Les musiciens pincent tranquillement des cithares à 30 cordes ou grattent un luth à manche court appelé oud. Les eunuques du palais montent la garde et répondent à tous les besoins de la famille royale. Peu d'autres maisons régnantes en Cérilia jouissent d'un tel luxe.

Contrastant avec la richesse des autres pièces de la maison, la chambre du régent semble discrète. Les paladins qui gouvernent Ariya n'ont généralement pas de goût pour le luxe, et trouvent leur plus grand réconfort dans leur dévotion à Avani.

La chambre des murmures : au plus profond de la maison des Serviteurs silencieux, plus profond que les donjons du palais, après les oubliettes et les salles de trésor, après neuf volées d'escaliers gardés et après trois portes (la première en acier, la seconde en onyx, la troisième en obsidienne) se trouve la chambre la plus secrète du prince-paladin. Sous un dôme d'obsidienne vierge d'inscription de six mètres de diamètre, le régent est assis dans un silence total. Après 15 minutes, une brise légère se lève et il commence à entendre des choses : des bribes de conversation dans une maison de thé, des cris lointains de marchands dans les bazars, des ragots autour d'un puits de village. Dans la chambre des murmures, le régent entend les voix de son domaine.

L'auditeur ne peut pas contrôler ce qu'il entend ; il ne peut suivre que quelques instants d'une conversation donnée avant que les murmures ne se déplacent ailleurs. À l'invitation du régent, d'autres personnes peuvent l'accompagner dans la chambre, qui peut accueillir jusqu'à huit personnes. Tous doivent garder un silence absolu, sinon les chuchotements s'évanouissent.



gouvernement et culture

gouvernement

L'Ariya est une théocratie, ce qui signifie que le pouvoir politique réside dans le Temple ariyen d'Avani et ses prêtres. Le prince-paladin, le plus haut fonctionnaire à la fois dans les affaires civiques et dans celles du temple, est présumé gouverner par l'autorité d'Avani.

crimes et châtiments

Le code juridique de l'Ariya, comme beaucoup d'institutions de l'État, trouve son origine avec el-Arrasi. Peu après avoir vaincu l'empire anuirien, le Grand Roi a promulgué la « Loi khinasie », un code civil calqué sur celui de l'Anuire. Cependant, parce que le Temple d'Avani prêche que tous les êtres pensants sont égaux aux yeux de la déesse, la Loi khinasie diffère de la plupart des codes juridiques anuiréens sur un point important : elle n'accorde aucun statut spécial aux nobles, aux prêtres ou même au prince-paladin. De plus, la loi considère les Ariyens comme des « citoyens », et non des « sujets ».

En pratique, cependant, les citoyens riches et puissants d'Ariya bénéficient d'un traitement spécial grâce aux deux piliers de la Loi khinasie : les écritures et les précédents. Les juges statuent en se basant sur leurs interprétations des enseignements du temple et sur les décisions de leurs prédécesseurs dans des cas similaires. Les riches peuvent s'offrir les services d'avocats connaissant parfaitement les deux corpus de textes et dans les faits, ils achètent des exemples qui absolvent leurs crimes.

Beaucoup d'Ariyens pauvres ne peuvent pas se payer d'avocats et, par conséquent, ils rendent la justice privée dans des duels, de longues vendettas, et des lynchages occasionnels. Pour les délits mineurs, les parties lésées peuvent avoir recours à un concours de jurons. Elles se rendent dans un bazar public, se tiennent à dix pas l'une de l'autre et se lancent des insultes à tour de rôle. Les spectateurs jugent la créativité et l'éloquence des injures et déclarent le gagnant par acclamation.

élaboration et application des lois

Le prince-paladin initie les lois tant dans le domaine civil que dans le domaine religieux. Ces lois prennent généralement la forme de décisions très spécifiques sur des cas individuels qui lui sont soumis par des prêtres ou par l'importante équipe de vizirs du palais.

D'autres intervenants en Ariya exercent un pouvoir qui leur est propre. Les gouverneurs de province, appelés beys, peuvent promulguer des lois sur leur territoire, sous réserve de l'approbation du prince. Les Sabres d'Avani et la Marine Dorée tiennent des cours martiales séparées pour les crimes commis par les soldats ou les marins. Le Temple ariyen organise des conseils annuels réunissant les prêtres les plus hauts placés. Dans des chambres privées, ils formulent les lois du temple, puis les présentent au régent pour approbation.

L'élaboration d'une loi et son application sont deux choses totalement différentes en Ariya. Les fonctionnaires et les prêtres font souvent passer leurs propres intérêts avant celui de la collectivité. Si une nouvelle loi restreint ces intérêts, ils peuvent éviter d'y obéir en prétextant son ignorance, la confusion de ses détails ou l'incapacité à voir les cas d'infraction. Une tactique consiste à « déposer » une loi pendant qu'un comité restreint étudie les éventuels conflits avec les écritures ou les précédents. Certaines lois sont ainsi restées en suspens pendant des générations.

transport et communications

Dans la ville, les citoyens ordinaires se déplacent à pied ou paient quelques pièces de cuivre pour monter dans des « charrettes de partage », ces dernières sont tirées par des bœufs et suivent des itinéraires fixes dans la ville. Les citoyens riches se déplacent à cheval, en calèche ou même en palanquin. Chaque propriétaire de cheval doit payer une taxe qui finance les nettoyeurs de rues de la ville.

Les voyageurs qui quittent l'Ariya prennent la mer lorsque cela est possible. Par voie terrestre, les caravanes de 200 à 600 bêtes de somme (généralement des mules, des chevaux et des bœufs) parcourent 25 à 30 km par jour. Pour encourager le commerce, les anciens souverains des États khinasis ont construit de grands abris appelés caravansérails tout au long de la route, à un ou deux jours de voyage d'intervalle. Chacun d'entre eux est une forteresse à ciel ouvert avec des puits, des abreuvoirs, un temple, des écuries et des quartiers d'habitation (souvent dans les écuries). Certains caravansérails près

d'Ariya possèdent même des bains publics et des boutiques. Les gardes et les travailleurs vivent en leur sein ou non loin et, en contrepartie de leur protection et de leur entretien, ils sont exonérés d'impôts. Autrefois, de grandes villes se développaient autour de certains caravansérails, mais presque toutes ces villes sont aujourd'hui des ruines.

Les Courriers exaltés du Prince transportent les courriers diplomatiques et les messages urgents entre Ariya et les capitales étrangères. Ils chevauchent avec des selles dorées sur les chevaux les plus rapides de la Khinasi. Si un cavalier apporte une bonne nouvelle, il porte une ceinture bleue royale ; si c'est une mauvaise, il porte une ceinture noire.

armées

Désormais principalement une puissance maritime, l'Ariya contrôle l'impressionnante Marine Dorée. Ses forces principales sont constituées de six zebecs (grands navires de guerre à trois mâts avec des voiles latines, un équipage de combat de 200 à 250 marins, des catapultes et de l'artillerie légère). La marine utilise également huit dhouras (cargos côtiers à deux mâts qui transportent 100 à 200 tonnes de marchandises et un équipage de 30 à 80 personnes) et quatre petits dhows à arc vif (pour les missions de reconnaissance et diplomatiques).

La plupart de ces navires proviennent des chantiers navals de la ville, mais l'État en a acheté plusieurs aux charpentiers navals hors pair de Suiriene, le royaume insulaire situé à l'est. Les dhows, un zebec et une dhoura sont au port à tout moment, tandis que les autres patrouillent la côte du Soleil. (*Pour les règles de mouvement maritime, voir l'extension de campagne* BIRTHRIGHT: les cités du soleil).

Les Sabres d'Avani forment les six unités de l'armée. Elles sont stationnées dans la ville d'Ariya, dans des casernes près de la Tour du Matin. Presque tous les soldats des quatre unités de cavalerie moyenne (Compagnies de cavaliers 1 à 4) et des deux unités d'infanterie (Compagnies de fantassins 1 et 2) sont humains, et tous sont des hommes, à l'exception des 200 femmes de la Compagnie de cavaliers 3.

Les compagnies s'entraînent régulièrement pour être prêtes au combat, en mettant l'accent sur les tactiques défensives et de siège adaptées à la protection de la ville. Les capitaines d'unité parlent en privé de la futilité de l'expansion vers de nouvelles provinces : « Les Rois rouges les reprendront facilement ».

Au lieu de la conquête, les Sabres se concentrent sur le service communautaire : fonctions de police, programmes sportifs pour les enfants et missions qui fournissent de la nourriture et un abri aux pauvres de la ville. Ils font un bon travail, si bien que la criminalité et la pauvreté à Ariya sont des problèmes mineurs. Néanmoins, les Rois rouges gagnent en puissance le long de la frontière septentrionale.

économie

L'Ariya exporte du cuir, du bœuf et certains produits laitiers vers le Binsada, la Mesire, le Zikala et les États insulaires à l'est. Récemment, le commerce caravanier vers l'ouest s'est arrêté à cause des raids des serviteurs du Sphinx. Le commerce maritime a jusqu'à présent compensé la perte du commerce terrestre.

En tant que centre manufacturier important, Ariya importe des matières premières telles que le minerai, le bois et la soie brute de nombreuses sources. Les riches citoyens apprécient les poteries zikalanes et les bois durs djafrien.

Production

La plupart des agriculteurs sont les vassaux de la famille noble qui possède leurs terres, bien que les agriculteurs des provinces périphériques sans gouvernement soient des pionniers indépendants. Presque tous les autres arts, artisanats et métiers de la société ariyenne sont monopolisés par les geirhous. Moins rigoureux que les guildes, les geirhous ariyens atteignent néanmoins le plus haut niveau de compétence et de qualité dans les plaines de l'ouest.

Un geirhou est composé d'une famille élargie (pouvant devenir très grande) qui élève ses enfants pour qu'ils poursuivent leur activité de prédilection, en leur apprenant les secrets du métier et parfois même en les remodelant physiquement. Par exemple, un accident d'enfance dans l'ancienne Ariya a laissé Sokollu Feridun avec un ongle concave qui pouvait contenir de l'encre liquide. Il développa une technique calligraphique unique de peinture au doigt qui devint si influente qu'il fonda le geirhou Feridun des peintres, qui devaient tous peindre au doigt dans le même style. Tous les geirhous ne détiennent pas de monopole. Dans les métiers actifs, notamment l'habillement et le transport, les familles rivales se disputent constamment le contrôle.

Monnaie

Chaque cité-État khinasie frappe sa propre monnaie et les marchands font confiance aux pièces locales bien plus qu'à celles des autres États. Le shetel en argent d'Ariya est plus accepté que d'autres, peut-être parce qu'il représente el-Arrasi. Mais plus on s'éloigne de l'Ariya, moins le shetel est réputé. En fonction de la monnaie et de la capacité de négociation, les prix varient entre 60 % et 150 % des valeurs indiquées dans le *Manuel des Joueurs*.

culture

L'Ariya est fière de sa culture sophistiquée et très répandue, sans équivalent dans les États khinasis. Les érudits ariyens ont acquis une renommée dans tout Cérilia pour leurs progrès en astrologie, en mathématiques et en médecine. Les grands penseurs de la ville ont produit de nombreux traités de philosophie souvent cités. Et des siècles de grands chefs ont développé la délicieuse cuisine ariyenne : une centaine de plats richement épicés à base de bœuf et d'agneau, de blé, de riz et d'aubergine ; cuits avec de l'ail et de l'huile d'olive, et servis avec des fruits frais (dattes, raisins, grenades, quelques agrumes), du miel et du yaourt.

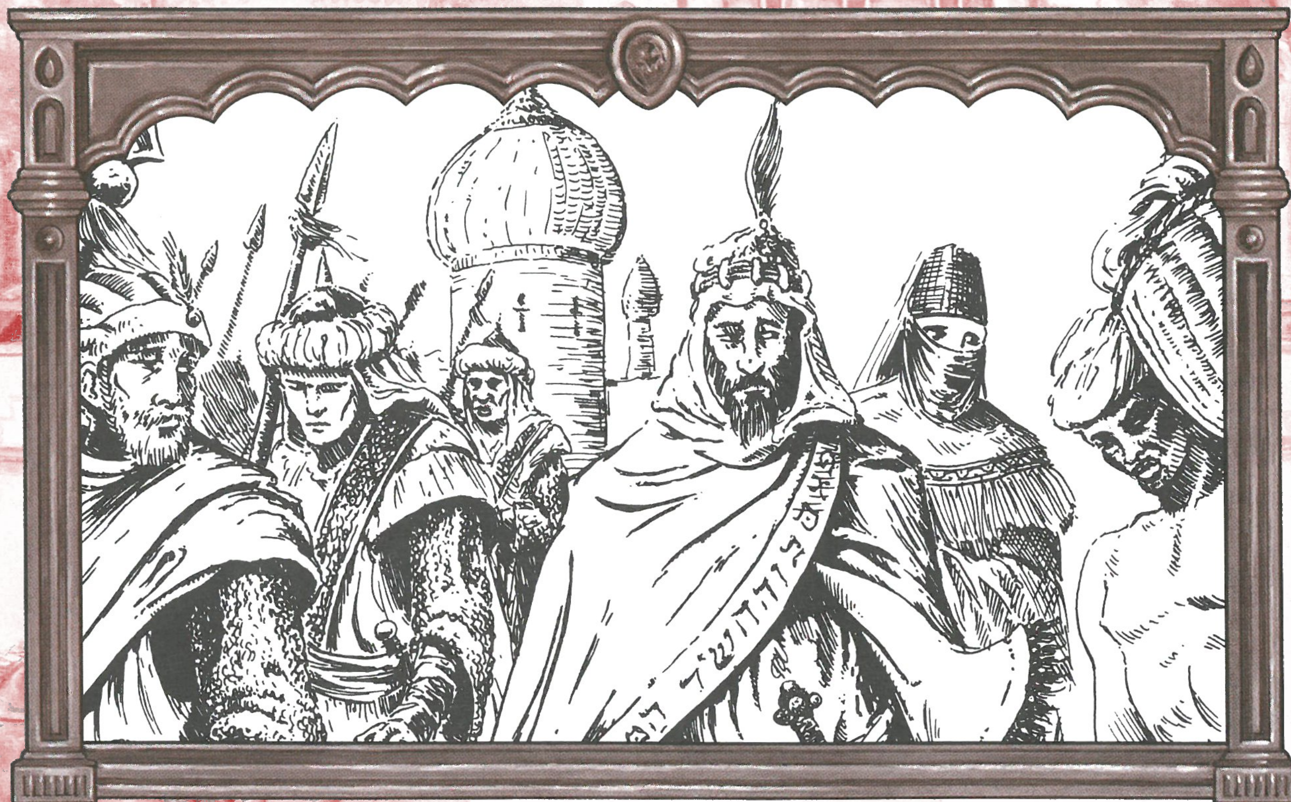
modes de vie

La culture khinasie met l'accent sur la piété, l'égalité, la famille, la sagesse, la courtoisie, l'honneur, la grâce, l'éloquence et l'accomplissement artistique. Chaque État les classe de manière quelque peu différente ; en Ariya, la piété est la vertu cardinale. Les Ariyens l'appellent le sayim, en utilisant un mot qui, dans d'autres États khinasis, signifie « statut » ou « la face ». Affichant leur lien profond avec Avani, les Ariyens saupoudrent leur discours quotidien d'invocations telles que « la volonté de la Dame » ou « mais seule la déesse le sait ». La loi interdit le blasphème et prononcer le nom d'un dieu en vain est une insolence choquante.

Le sayim en Ariya signifie parfois les mêmes choses qu'ailleurs dans les terres khinasie : l'obtention d'un statut honorable par la vertu. Les actes qui portent atteinte au sayim, tels que la rupture du serment, une mauvaise hospitalité ou de grossières manifestations de colère, peuvent amener le contrevenant à admettre sa disgrâce en public. « J'ai perdu la face », dit la personne honteuse, puis elle quitte sa maison et ses biens pour entreprendre un exil volontaire de plusieurs mois ou années.

Le précédent souverain d'Ariya, le prince Gerad, a fait un tel aveu à la fin de son règne. Malgré les supplications de ses vizirs et de nombreux citoyens, il a abdiqué le trône et s'est exilé en solitaire. Un grand mystère s'ensuivait : comment avait-il perdu la face ? Personne n'en connaissait (ou n'admettait en connaître) la cause. Les Khinasis considèrent qu'enquêter sur de tels détails est d'une grossièreté indescriptible, aussi le mystère demeure-t-il.

Amour et mariage : la plupart des mariages sont arrangés entre les patriarches ou matriarches de deux familles qui cherchent à s'allier. Les écritures du Temple ariyen autorisent la polygamie, à condition que l'on puisse subvenir aux besoins de tous les conjoints dans un confort égal. Les familles élargies peuvent atteindre des tailles énormes avec des relations complexes et enchevêtrées ; la généalogie est un passe-temps courant. Bien que la polygamie soit tolérée par la culture, les relations amoureuses hors mariage (en fait, même les contacts occasionnels entre sexes opposés) sont considérées comme couvertes d'opprobre et sont strictement interdites.



Mode : les Ariyens de toutes les classes s'efforcent de bien s'habiller. Ils privilégient les couleurs vives, harmonisées avec goût. Les hommes portent des manches fines et amples, des ceintures colorées, et parfois des gilets brodés et sans boutons. Les femmes s'habillent à peu près de la même façon, sauf que leurs manches sont retroussées au poignet pour plus de décence. Les femmes mariées portent des châles ou des capes amples.

Les Ariyens des deux sexes se couvrent la tête de bonnets, de foulards ou de voiles légers. Les pauvres, homme ou femme, vont pieds nus, mais les riches dépensent des sommes ridicules en chaussures fantaisistes. Ils portent également des gourmettes, des bracelets et des anneaux de cheville en argent, ainsi que des bijoux sertis de saphirs, de topazes, d'émeraudes et de perles.

Au combat, les Ariyens portent une cotte de maille améliorée ou une chemise de mailles, des casques ouverts et des cimeterres ou des sabres. Ils portent des boucliers de taille moyenne et leurs poignards de famille. En dehors des murs de la cité, les marins ou les bergers peuvent porter du cuir et des coutelas, des frondes et parfois des arcs.

les arts

La tradition désapprouve la représentation d'êtres vivants en peinture ou en sculpture, bien que les écritures ne l'interdisent pas explicitement (historiquement, les Ariyens ont fait une seule exception : les monuments à el-Arrasi). En revanche, les arts décoratifs développent des motifs abstraits élaborés, d'une précision mathématique, et ont élevé la calligraphie au rang de grand art. La musique, écrite pour des ensembles de bois et de cymbales, peut être austère ou sensuelle, selon la proximité d'un prêtre. L'architecture distinctive et très développée de l'Ariya est basée sur des arcs brisés, des piliers, des dômes, des coupoles, des cours centrales et, autant que possible, des fontaines.

Astrologie : l'observation du ciel est un passe-temps populaire, car les légendes propagées par le Temple ariyen d'Avani affirment que la lumière de cette dernière est visible de jour comme de nuit pour les adorateurs dévoués. L'astrologie a donc envahi la société ariyenne. Les citoyens planifient leurs fêtes, leurs mariages et leurs rites de passage en fonction des présages que les astrologues trouvent dans les étoiles (ou que les astrologues en herbe prétendent trouver).

De nombreux prétendus astrologues en Ariya, surtout dans les provinces, sont des vieilles femmes, des fous ou d'autres personnes sans éducation qui peuvent avoir de bonnes intentions mais qui ne maîtrisent pas l'astrologie. Les gens croient leurs prédictions dans la mesure où ces déclarations confirment les opinions qu'ils avaient déjà.

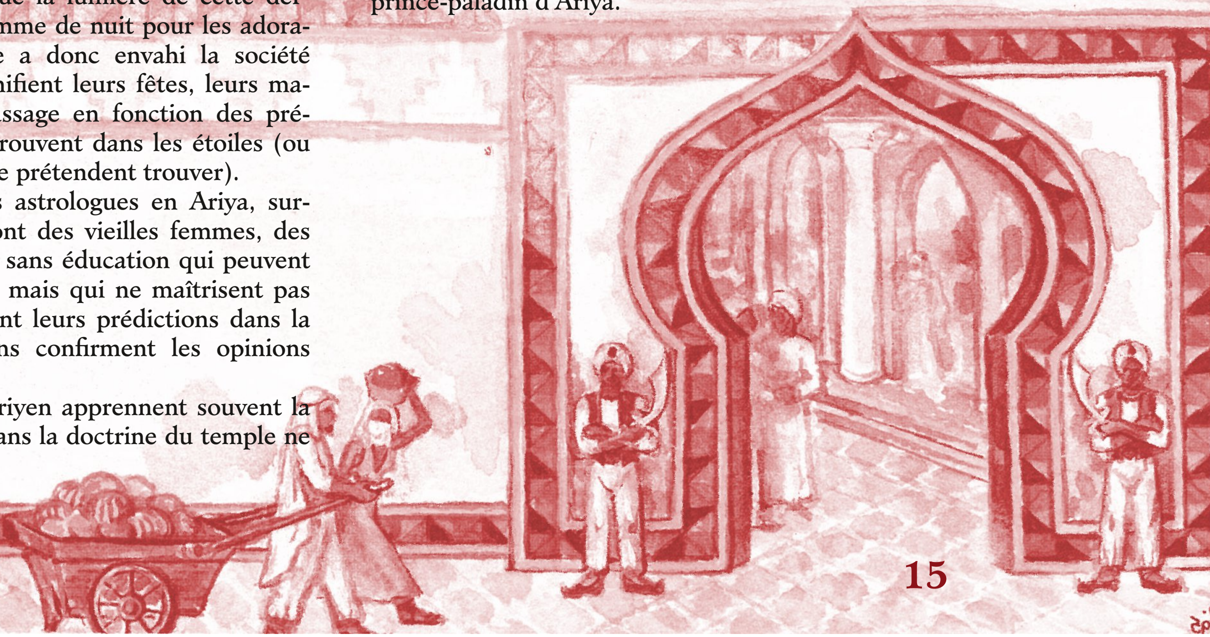
Les prêtres du Temple ariyen apprennent souvent la véritable astrologie. Rien dans la doctrine du temple ne restreint son utilisation dans quelque situation que ce soit. Néanmoins, la coutume a conféré des sanctions morales aux prédictions « frivoles ». La plupart des prêtres surveillent de près le ciel à la recherche de présages, mais ne recourent à la prévision active qu'en cas de danger ou de crise spirituelle.

Danse : la danse sociale est inconnue, mais des troupes d'artistes professionnels appelés « pantoufles blanches » (en raison de leurs chaussures) se produisent lors des mariages, des confirmations et des festivals. Bien que chaque troupe comprenne des hommes et des femmes, ils ne dansent jamais ensemble sur la même scène. Les femmes exécutent d'abord un répertoire de danses gracieuses et sensuelles, avant de céder la place aux hommes, qui se lancent dans des gigues virevoltantes pleines d'entrain, de coups de pied et de pirouettes acrobatiques.

La tradition veut que la femme la plus petite de chaque troupe danse avec les hommes. Masquée et vêtue d'une blouse moulante et d'un short, cette femme acrobatique incarne toujours un filou mythique appelé le Garçon chacal. Au cours de la danse, il fait des cabrioles, saute par-dessus ses ennemis et commet des farces qui atténue le prestige de son éternel ennemi, le nain pompeux Bogoni.

Parce que ce sont des femmes qui dansent avec des hommes, les danseuses qui interprètent le Garçon chacal ont une réputation publique non méritée de comportement scandaleux. Malgré cela (ou peut-être à cause de cela), les plus populaires d'entre elles circulent librement dans toutes les couches de la société. Plus d'un prince a déjà invité la dernière célébrité Chacal à un dîner au palais.

Jeux : les Ariyens de toutes les classes jouent à des jeux de société de type échecs, en particulier ceux qui présentent un motif moral. Les enfants jouent à un jeu simple, la Pureté, qui enseigne les vertus du Temple ariyen. Chaque enfant déplace un jeton sur le plateau, en essayant d'éviter les cases de pénalités « impures » (dette, scandale, odeur, vice, déshonneur) et d'atteindre les cinq cases de vertus (charité, hospitalité, famille, propreté, sayim).
Le gagnant est « couronné »
prince-paladin d'Ariya.



la cité magnifique

Ariya l'imprenable se trouve au-dessus d'une péninsule étroite au centre de la côte méridionale. Le port est une petite baie abritée, bloquée par une digue de marbre blanc. Le mur, haut de six mètres et épais de trois, a été baptisé « Mur des dauphins » en raison de ses peintures murales anciennes représentant des marsouins en train de jouer. Il se prolonge par le palais du prince, la Tour du Matin, une puissante citadelle de marbre qui protège et éclaire le port.

À l'extrémité du mur se trouvent les restes d'une gigantesque statue d'el-Arrasi érigée peu après la mort du Grand Roi. L'un des rares tremblements de terre a détruit la statue de marbre en 1 488 AM (0 MR). À l'époque, les mystiques du temple ont déconseillé de la reconstruire et les techniques de construction ont été perdues. Les murs blancs de la ville, anciens mais bien entretenus, ont une épaisseur de six mètres et une hauteur de neuf. En général, les parties les plus pauvres de la ville sont celles qui sont les plus proches des murs, en raison de leur association avec des soldats de faible statut. Les maisons les plus riches se trouvent vers le centre de la ville.

Tous les quartiers de la ville sont d'une propreté irréprochable. En raison de l'importance accordée par le Temple d'Avani à la propreté, Ariya peut se vanter d'avoir un système d'eau exceptionnellement avancé par rapport aux normes cériliennes.

Ariya n'a pas de quartiers ou de districts clairement définis, mais plutôt un patchwork de petits quartiers diversifiés organisés autour des familles élargies appelées geirhous. La plupart ont gardé les mêmes maisons et magasins depuis des siècles, et ces lieux ont un cachet très ancien. Comme les geirhous essaient de monopoliser leur artisanat ou leur commerce, un citoyen doit se rendre dans un quartier pour acheter une boucle d'oreille en or et dans un autre pour faire réparer ses bottes. Les courses d'une journée peuvent vous conduire dans toute la ville.

À l'extérieur des murs se trouve la seule construction récente d'Ariya, un bidonville de réfugiés de la campagne déchirée par la guerre. Ce dédale de cabanes sales est connu sous le nom de « Marché des Voleurs » pour sa population réputée de criminels et de proxénètes.

Les Ariyens, pieux et disciplinés, peu habitués aux travers occidentaux, voient de la dépravation chez ceux qui ne se baignent pas régulièrement. Un visiteur d'une grande ville ariyenne trouverait le Marché des Voleurs paisible, ses voleurs incompétents et ses vices insipides.

ARIYA

Nouvelle

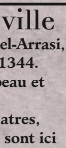
Commencée par
mais achevée en
Centre culturel b
vivant.
Les meilleurs thé
bains et hospices

QUARTIER DU SEIGNEUR

Construit de 840 à 852 par Korkud le Magnifique ; la moitié des avenues portent le nom de ses nombreuses épouses. Rue basses et ouvertes ; très calme. De belles demeures des familles les plus riches d'Ariya, mais elles sont quelque peu stériles.

Marché des Voleurs
Porte du Grand Roi
Demeures des petites gens
Première rue
Première avenue
Deuxième rue
Avenue
Demeures des Ajazadas
Deuxième
Troisième
Quatrième
Cinquième rue
Sixième
Septième avenue
Huitième avenue
Troisième rue
Cinquième rue
Avenue Jamila
Porte de la Piété
Route côtière occidentale
Vers Kfeira





vieille ville
Site de l'ancienne Saria. Routes sinueuses, vieux bâtiments élevés. Palais extérieur plein d'ambiance mais délabré.
De bons magasins de café.

Vers la décharge municipale
Porte Nord
Basse route du nord
Vers l'Équinaire
Route côtière orientale
Porte du Seigneur
Rue du Temple
Beaux magasins
Reliquaire
Vieux temple
Parc du Temple
Rue Ahmed
Université de magie
Rue Osman
Ambassades
Quartier des mendiants
Demeures des pauvres
Rue de la Porte Nord
Rue Ouest
Demeures des professionels
Rue Mehmed
Bazar couvert
Salle des fêtes
Université royale
Rue du parc
Temple du Roi
Bâtiments gouvernementaux
Rue el-Arrasi
Aqueduc
Bains de la ville
Demeures des ouvriers
Demeures des nobles
Aqueducs
Cours
Guildes
Bibliothèque
Rue du palais
Parc du Régent
Écuries
Anciennes demeures des marins
QG de la marine
Capitainerie
Hôtel de la monnaie
Armurerie
Douanes
Quartiers généraux
Rue Fatima
Caserne de l'armée
Complexe du palais
Tour du matin
Chantier naval
Porte sud
Rue Tegher
Demeures des roturiers
Temple des anciens
Parc des anciens
Avenue Moustapha
Rue de la porte sud
Rue Kfeira
Rue el-Kadir
Rue Kouzir
Marché
Échoppes
Aqueduc
Statue d'el-Arassi
Parc du Grand Roi
Demeures des marins
Avenue Beyazid
Bains d'Omadi
Rue de la Fédération
Rue Celebi
Quai du front de mer pour ferries
Quai nord pour ferries
Baie de Saria
Porte d'Avani
Demeures des artisans
Guildes
Rue Shoueal
Demeures des prêtres
Avenue du roi
Quai du temple
Mur des dauphins
Avenue Nasri
Rue Dourat
Rue Seidre
Temple central
Trajet des ferries
Porte d'Ariya
Baie du roi
Neuvième avenue
Porte du Temple
Demeures des nobles
Baie de Sehinsah
Statues en ruines
Quai sud pour ferries
Avenue Khadiga
Avenue Nabila
Avenue Tufala
Avenue Ibtisam
Avenue Farida
Rue de la baie
Aqueduc
Nouvelle rue sud
Nouvelle porte sud

N

1 cm = 250 m
Seules les rues principales sont représentées

Fontaine
Statue
Parc

citoyens notables

Le prince-paladin d'Ariya dirige l'une des plus grandes cités de tout Cérilia, sans équivalent dans les terres khinasies et dépassée seulement par la cité impériale d'Anuire. Du prince-paladin au plus simple quidam, les 85 000 citoyens d'Ariya sont des individus uniques et intéressants. Cette section n'en présente que quelques-uns, aussi les joueurs doivent-ils se sentir libres de peupler le domaine de leurs propres personnages non-joueurs. Qui apporte le café glacé au prince dans la maison des Serviteurs silencieux ? Comment sont les gardes du palais ? Les joueurs devraient partager les descriptions des PNJ avec leur MD, qui peut les approuver ou les réviser comme il le souhaite. Avec un peu de créativité, Ariya peut devenir le domaine le plus coloré et le plus passionnant de la campagne.

démographie

Soixante-dix mille personnes vivent dans la ville d'Ariya ; 15 000 citoyens sont des agriculteurs, des éleveurs et des pêcheurs qui vivent en dehors des murs et nourrissent les habitants. Un petit pourcentage de citoyens est non-humain (principalement des petite-gens). Ces derniers ne sont pas exclus du rang social sur la seule base de leur race, car les Ariyens croient que tous les êtres sont égaux aux yeux d'Avani. Ils suivent à peu près les mêmes coutumes et pratiques que les humains, ce qui minimise les frictions entre les races.

Moins de 4 500 Ariyens ont une classe et un niveau de personnage et seules quelques centaines sont des aventuriers au-delà du niveau 3. Près d'un tiers de ceux qui ont une classe sont des mages de bas niveau, car la société khinasie considère l'étude de la magie comme le plus grand des arts. Les guerriers sont également relativement nombreux et respectés (les rôdeurs sont pratiquement inconnus). Bien que de nombreux officiels du Temple ariyen d'Avani portent le titre de « prêtre », moins de 500 d'entre eux maîtrisent la magie cléricale. Seules quelques dizaines de voleurs et de bardes pratiquent leurs arts en Ariya, car les contrevenants à la loi sont chassés sans relâche et les bardes sont considérés avec méfiance comme des dégénérés oisifs. Ils trouvent souvent un meilleur succès en tant que marchands respectables.

La société ariyenne ne fait aucune distinction officielle entre les roturiers, la bourgeoisie et la noblesse. Dans la pratique, cependant, il existe quatre rangs sociaux :

Les roturiers : la moitié de la population, y compris presque tout le monde en dehors des murs de la ville, compose le bas de l'échelle sociale. Les fermiers, les pêcheurs, les ouvriers, les marins, les domestiques et les boutiquiers rêvent de s'élever à un meilleur rang, que ce soit par le mariage, la chance ou les prières à Avani.

Les professionnels : environ un tiers des Ariyens gagnent leur vie en tant qu'artistes, artisans, marchands, commerçants, capitaines de navire, navigateurs et soldats. Contrairement aux autres cultures khinasies qui classent les soldats avec les ouvriers et les fermiers, les Ariyens respectent les Sabres d'Avani, qui sont pieux, dévoués et parfois même instruits.

Les professionnels gagnent le respect en fonction de leur décorum, de leur tenue vestimentaire et de leur goût artistique, autant que de leurs liens familiaux ou de leur réussite. Un commerçant qui se comporte comme un rustre ou un serviteur est traité comme tel ; un paysan qui parle poliment et sagement gagne le respect de tous.

Les familles nommées (ajazada) : un cinquième de la population a gagné le droit d'avoir un nom de famille. Seul le prince peut conférer cet honneur héréditaire. De nombreux ajazadas travaillent comme artisans ou marchands, car leur nom seul ne leur confère aucun revenu ; d'autres sont magiciens, courtisans, prêtres ou officiers militaires. Quelques rares personnes ont des lignées de Sang mineures.

L'aristocratie (tamounzada) : l'élite de la société ariyenne est constituée des deux cents familles qui portent le nom « el-Arrasi » et qui, de ce fait, ont une relation, même lointaine et tortueuse, avec la famille royale. Ces 4 000 oisifs d'un raffinement exquis, qui ne représentent qu'un pourcentage infime de la population, composent les familles très étendues des gouverneurs, des généraux, des amiraux, des grands prêtres et des favoris royaux. Les sorciers véritables ariyens sont, à quelques exceptions près, des tamounzadas, dans la mesure où ils ne se préoccupent guère de ces distinctions mesquines. Bien qu'ils portent le nom du régent, les tamounzadas ont peu d'influence politique : presque tout le pouvoir est entre les mains du prince-paladin et de sa bureaucratie.

Les tamounzadas enterrent généralement le nom el-Arrasi dans une série de noms de famille. De cette façon, ils affichent un statut royal sans ressembler dangereusement à des prétendants au trône.

la famille royale

Bien que le prince n'étrangle plus tous les rivaux qui prétendent au Trône des mille joyaux, ses frères et sœurs sont toujours assignés à résidence à vie, bien que dans le luxe, dans la Tour du Matin. Ils peuvent faire ce qu'ils veulent, recevoir n'importe quel visiteur, manger ce qu'ils souhaitent. Mais ils ne peuvent pas partir, jamais, jusqu'à ce qu'ils

soient trop vieux pour se constituer un réseau de partisans et organiser un coup d'État.

Actuellement, la tour abrite les trois épouses du prince Gerad, Maryam, Shafika et Temadhur ; sa tante Farida (*Ba, grande, 28*) et son mari lent d'esprit, Humayd ; Salmah et Amina (*toutes deux Ba, grande, 32*), les deux filles survivantes de Mourad (le frère aîné de Gerad et son prédécesseur comme régent) ; les trois fils du second frère défunt de Gerad, Yusuf : Habar, Harith et Haroun (*tous Ba, grande, 32*), et leurs quatre épouses (Irina, Badra, Zimaida, Aisha) ; et la grand-mère maternelle par alliance de Gerad, Fatima (*Ma, mineur, 9*). La troisième épouse de Sehinsah le Sage, Fatima, aujourd'hui âgée de 75 ans, est toujours animée d'une grande ambition.

Bien qu'ils semblent ne rien faire de la journée à part manger, écouter de la musique et s'engager dans un léger badinage intellectuel, ces 15 personnes (tous des Khinasis de niveau 0) génèrent suffisamment de complots, d'intrigues et de ragots pour remplir un village : Qui a flirté avec l'ambassadeur ? Qui a embrassé quelle femme de chambre ? « As-tu entendu ce qu'il a dit sur le vizir au dîner ? » « Eh bien, ce n'est pas à moi de le dire, mais s'il y a une justice de la part de la Dame de la Raison, alors il y aura des problèmes avec le prince ! »

Presque n'importe lequel d'entre eux pouvait prétendre de manière plausible au Trône des mille joyaux. Cependant, ils ne représentent aucune menace sérieuse, en raison de leur manque total d'aptitude. Il n'est pas étonnant que le prince Gerad, suivant une pratique occasionnelle du souverain d'Ariya, ait adopté un successeur extérieur à la famille : votre PJ.

L'adoption de votre PJ en tant qu'héritier du trône a provoqué la colère non seulement des proches incompétents de la tour, mais aussi des membres de la famille qui ont une prétention au trône plus ténue. Dans l'ouest de l'Ariya, par exemple, le cousin éloigné de Gerad, le seigneur Khalil el-Arrasi (*MKh ; M12 ; Ba, ténue, 8*), un descendant du frère d'el-Arrasi, Eirat, a fait des remarques sur la succession que certains interprètent comme hostiles. Le seigneur Khalil est à la tête d'une puissante famille qui administre les provinces de Kfeira et Tegher, et y détient plusieurs sources.

Votre personnage : ce guide suppose que vous jouez un nouveau régent que le prince Gerad a adopté et investi peu avant d'abdiquer. Vous pouvez cependant faire de votre personnage un membre de la famille royale qui a patiemment attendu pendant l'assignation à résidence jusqu'à ce que le prince Gerad renonce au trône. Reportez-vous au tableau de l'arbre généalogique figurant sur couverture de ce livre.

Avec l'accord du MD, vous pouvez jouer le prince Gerad et supposer qu'il n'a pas abdiqué. Le MD peut ajuster son niveau et ses capacités pour qu'ils correspondent mieux aux autres PJ de la campagne.

La lignée royale : les descendants d'el-Arrasi portent dans leurs veines une grande lignée dérivée de Basaïa, l'ancienne déesse du soleil, de la lumière, du feu, de la raison et de la logique. Ses énergies ont donné à divers souverains d'Ariya une vision d'aigle, une grande intelligence, une résistance au feu ou au mal, la capacité de détecter les mensonges et les illusions, et même la capacité d'entrer dans un feu de joie et de sortir d'une autre flamme à un continent de distance. Ces pouvoirs fonctionnent particulièrement bien lorsque le régent les utilise au service du royaume.

personnalités notables

Tous ces PNJ sont des humains de descendance khinasie, sauf indication contraire. Il s'agit de personnages exceptionnels, de sommités dans leurs domaines, et non représentatifs de la population.

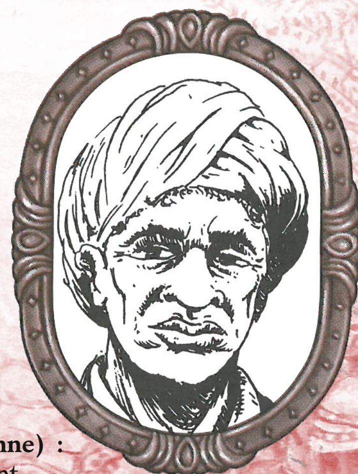
Note : les lieutenants d'Ariya (Jairo et Hadan) ont des statistiques appropriées pour servir le prince Gerad. Ajustez leurs niveaux en fonction de celui de votre PJ régent, en suivant les directives relatives aux lieutenants dans le livre de règles.

gerad ibn farid el-arrasi

Ancien prince d'Ariya, paladin de niveau 7

For :	14
Dex :	12
Con :	14
Int :	17
Sag :	16
Cha :	18

CA :	10 (3)
pv :	40
VD :	12
TAC0 :	14
AT :	1
Dg :	Néant (1d8)



Lignée du Sang (ancienne) : Basaïa, majeure, 36 (avant d'investir son successeur).

Capacités du Sang (anciennes) : vigilance, intuition, sens amélioré (vision de faucon, majeure), insondable.
Équipement : *amulette de protection contre la détection et la localisation*, bâton, livre de prières, journal intime. Avant son abdication, le prince Gerad portait une *cotte de mailles +2* et un *cimeterre dansant*.
Dialogue typique : « Je suis le serviteur d'Avani, et par sa grâce le prince-paladin d'Ariya. Suis-je censé diriger une ville qui s'abrite derrière ses murs comme une tortue dans sa coquille ? Ayez la bonté de me trouver une once d'honneur dans une carapace de tortue. » Ainsi s'est exprimé le prince Gerad peu avant de renoncer au trône. Depuis son abdication, il n'a plus guère parlé.
Description : 1,90 m ; 80 kg ; 43 ans. Cheveux noirs courts et raides, rasé de près, peau marron clair. Yeux noirs, sourcils en biseau, nez aquilin, cou long et gracieux, bras et mains longs. Voix grave, manières dignes. Avant d'abdiquer, le prince Gerad ne portait que les plus riches soies sous sa cotte de mailles. Aujourd'hui, il n'est plus en armure et porte un humble costume de marchand.
Antécédents : beau, parlant bien, cultivé, éloquent dans la défense de la foi et doué pour la musique et le chant, le prince Gerad incarne le souverain ariyen idéal. Petit-fils du célèbre Sehinsah le Sage, le régent qui a mis fin à la folie dépensière des Neuf Piètres Sultans, Gerad a fait preuve de la même habileté et de la même compassion en tant que dirigeant. Dès son accession au trône, il y a 18 ans, il a clairement estimé que le souverain d'Ariya devait diriger tous les Khinasis, par l'exemple et non par décret.

Imaginez donc l'étonnement des citoyens lorsqu'au sommet de sa popularité, le prince Gerad entra un matin dans la salle du trône et appela ses sorciers et ses prêtres. À son commandement, ils l'examinèrent à la recherche d'illusions, d'enchantements, de charmes ou de contrôles similaires. Ils n'en ont trouvé aucun, et leur compétence est telle qu'aucune personne raisonnable n'a depuis mis en doute leurs conclusions. Puis le prince Gerad, prononçant la honteuse confession « J'ai perdu la face », abdiqua formellement son trône.

Comme il sied à un tel aveu, il a quitté sa maison, sa famille et ses biens pour s'exiler. Personne n'a encore expliqué la secrète et honteuse décision de Gerad. Même entre roturiers, c'est un manquement impensable à l'étiquette que de s'enquérir des détails d'un tel aveu. Gerad, qui erre maintenant dans les prairies vides, parle à peine.

patriarche jairo min azédas

Prêtre d'Avani de niveau 4



For :	9
Dex :	9
Con :	11
Int :	16
Sag :	16
Cha :	16
CA :	10
pv :	16
VD :	12
TAC0 :	18
AT :	1
Dg :	Néant

Lignée du Sang : ne possède pas le don du Sang
Équipement : robe blanche en forme de burnous, sandales en cuir, symbole sacré (soleil d'argent), livre d'écritures, sachet de fruits secs.
Dialogue typique : « Livrer une déclaration de guerre à l'Aftane ? Comme Votre Majesté l'ordonne, je le ferai. En toute confidentialité, Votre Majesté, puis-je demander, à titre d'information, pourquoi nous devons nous battre pour quelques kilomètres de prairies vides ? Laissez-moi vous présenter une alternative qui pourrait mieux convenir aux intérêts de l'État. »
Description : 1,73 ; 91 kg ; 48 ans. Cheveux gris, courts et bouclés, peau sombre. Visage rond imberbe, yeux bleu vif. Porte quatre anneaux ornés.
Antécédents : gourmand, rondouillard et joyeux, Jairo allie la piété à une appréciation claire des plaisirs que lui procure son statut de prêtre d'Avani : la nourriture, les épouses et les mathématiques. Il a accédé à la grande prêtrise et à sa position de diplomate respecté grâce à ses grandes capacités de persuasion. Jairo interroge d'abord de près les parties adverses pour connaître leurs véritables désirs, puis il esquisse un scénario leur permettant de parvenir à leurs fins en coopérant avec le trône.

Jairo a fondamentalement bon cœur et a tendance à dire aux gens ce qu'ils veulent entendre. Cependant, il ne voit aucune importance stratégique dans les provinces extérieures d'Ariya, et préfère s'adonner à son passe-temps qui est l'algèbre plutôt que de planifier une guerre avec l'Aftane.

rahíl le faucon

Mage de la Cour d'Ariya, mage véritable de niveau 7



For :	14
Dex :	13
Con :	11
Int :	17
Sag :	15
Cha :	13

CA :	3
pv :	21
VD :	12
TAC0 :	18
AT :	1
Dg :	1d6+2

Lignée du Sang : Masela, mineure, 19.
Capacités du Sang : histoire de son Sang, détection des illusions (mineur).
Équipement : *cape de protection +3*, *bâton du tonnerre et de la foudre* (en acajou incrusté de fil d'or), *anneau de bouclier mental*, *potion de guérison*, *poussière de disparition* (quatre pincées), robe à col haut d'un bleu profond brodée d'argent, amulette d'or, pochette en moleskine contenant des composants de sorts et des réactifs.
Sorts mémorisés : *armure* et *peau de pierre* (sorts actifs) ; 1er — *charme personne, protection contre le mal, sommeil, vapeur colorée* ; 2e— *apparence altérée, image miroir, lévitation* ; 3e — *suggestion, vol* ; 4e — *brouillard dense*.
Dialogue typique : « Votre Majesté sera heureuse d'apprendre que Hatwa, le jeune faucon gris que j'ai capturé en vol à Kfeira, a fait sa première victime cet après-midi. Votre Majesté aurait dû le voir plonger ! Ce pigeon n'a jamais su ce qui l'attendait – de nouveaux sorts défensifs sur les murs ? Bien sûr, il suffit de demander. Des problèmes sont à prévoir ? »
Description : 1,90 m ; 81 kg ; 44 ans. Longs cheveux noirs striés de blanc, sourcils épais, visage sévère. Carrure athlétique, port altier. Ne lâche jamais son bâton.
Antécédents : le loyal Mage de la cour d'Ariya est issu d'une famille noble de Djafra. Il a étudié la magie dans sa jeunesse, comme c'est généralement le cas dans les familles nobles khinasies, et a fait preuve d'un talent inhabituel. Après une longue carrière d'aventurier, il est arrivé à Ariya au moment où son mage de cour est mort. Les deux pitoyables apprentis du mage ont essayé de prendre le contrôle magique du prince Gerad, mais Rahíl les a déjoués. En remerciement, Gerad a fait de Rahíl son mage de cour, et celui-ci le sert fidèlement depuis lors.

Le surnom de Rahíl vient du faucon d'argent brodé sur ses robes, un emblème familial. Sa perspicacité et ses tactiques de combat impitoyables rappellent également celles des faucons, qu'il élève par ailleurs à titre de loisir.

capitaine hadan el-djefer

Amiral de la Marine Dorée, guerrier de niveau 5



For :	13
Dex :	10
Con :	14
Int :	14
Sag :	13
Cha :	15

CA :	4
pv :	25
VD :	12
TAC0 :	16
AT :	1
Dg :	1d8

Lignée du Sang : ne possède pas le don du Sang.
Équipement : *cotte de mailles +2*, coutelas, dague familiale, fiole d'eau de Cologne, cithare.
Dialogue typique : « Une attaque sur notre port, Votre Majesté ? Ha, laissez-les venir ! Je n'aimerais rien de mieux que de découper les Rois rouges en tranches. Sur un autre sujet, puis-je faire découvrir à Votre Majesté ce nouvel hymne pour cithare ? »
Description : 1,78 m ; 86 kg ; 50 ans. Cheveux et barbe noirs bouclés, yeux noirs, nez busqué avec une cicatrice, joues rebondies, corpulence robuste. Passionné mais éloquent. Porte des soies éclatantes et un turban de marin ; sent l'eau de Cologne.
Antécédents : né dans une famille tamounzada, Hadan a débuté son service en tant que sous-capitaine il y a 25 ans. Il s'est distingué dans de nombreuses batailles contre les pirates et a gravi les échelons en travaillant dur. En tant qu'amiral, Hadan a maintenu la flotte en bon état et ses marins bien entraînés, il semble maintenant heureux de se détendre. Il s'occupe de ses trois épouses et joue de la cithare. Il a développé une technique musicale admirable et se divertit en composant des hymnes à Avani.

adara bint reshoud

Magicienne véritable de niveau 8



For : 9
Dex : 10
Con : 12
Int : 17
Sag : 15
Cha : 16

CA : 5
pv : 30
VD : 12
TAC0 : 18
AT : 1
Dg : 1d4/selon le sort

Lignée du Sang : Vorynn, majeure, 22.
Capacités du Sang : altération de l'apparence, résistance (majeure), insondable.
Équipement : *robe de dissimulation, baguette de détection des ennemis, anneau de protection +1, anneau de rayons X*, sac à dos en cuir, dague familiale.
Sorts mémorisés : *armure* et *peau de pierre* (sorts actifs) ; mêmes sorts que Rahíl le faucon (voir ci-dessus) plus ceux-ci : 3e — *non-détection* ; 4e — *détection de la scrutation.*
Dialogue typique : « J'espère que les dieux pourront faire subir à ces soldats de l'Aftane le même sort que nous avons connu. Que leurs enfants puissent vivre dans la peur comme les nôtres. Que les meilleurs de leur jeunesse puissent mourir comme des chiens, comme les nôtres. Que leurs vieux et leurs sages meurent de faim par manque de nourriture, lentement, comme les nôtres. Et qu'ils puissent demander de l'aide à tous leurs voisins, comme je l'ai fait, et se heurter à un refus catégorique. Voici ce que je leur souhaite. »
Description : 1,72 m ; 63 kg ; âge apparent 30 ans. Cheveux noirs, yeux noirs, peau foncée. Visage mince, traits anguleux. Émaciée ; porte des guenilles et un voile de mendiante. Très maniérée.
Antécédents : Adara est la plus grande magicienne de Shoufal, une ville fondée par les colons ariyens mais désormais occupée par l'Aftane. Elle a mené un effort de résistance secret contre les Rois rouges et elle demande souvent l'aide d'Ariya. Certains en Ariya se demandent secrètement si l'Aftane traite réellement les habitants de Shoufal aussi cruellement qu'elle le dit. Jusqu'à ce que l'information vienne d'une source plus fiable, personne ne peut en être sûr.

Adara est beaucoup plus âgée qu'elle n'en a l'air. Beaucoup savent qu'elle est née dans une famille puissante de Shoufal et qu'elle a passé des années à étudier la magie elfique au Sielwode. Adara n'a pas révélé grand-chose d'autre, mais elle semble sincère dans sa haine des Rois rouges.

omadi le vif

Maître de la Guilde des Marchands de la côte Dorée, voleur de niveau 6



For : 10
Dex : 17
Con : 13
Int : 15
Sag : 13
Cha : 16

CA : 6
pv : 24
VD : 12
TAC0 : 18
AT : 1
Dg : 1d4

Lignée du Sang : Anduiras, mineure, 8.
Capacités du Sang : insondable
Équipement : armure de cuir, poignard familial, *philtre de faconde, pierre porte-bonheur,* sachet de noix de bétel.
Dialogue typique : « Ah, Votre Majesté, quelle belle cape vous portez aujourd'hui ! Je pourrais vous procurer une encore plus fine, en peau d'hermine de Djafra, pour un prix dérisoire, et tout le bénéfice irait à l'orphelinat du quartier des mendiants ! Comment ne pourriez-vous pas soutenir une si belle cause ? »
Description : 1,62 m ; 77 kg ; 30 ans. Cheveux noirs courts (dégarnis), yeux bruns, rasé de près, peau légèrement bronzée. Assez corpulent ; s'habille de soies amples. Expression pétillante, doigts agiles, attitude agréable.
Antécédents : en tant que maître de guilde d'une forte union de maisons marchandes, Omadi contrôle les tenures de guilde dans quatre provinces côtières ariyennes et quatre zikaliennes.

Omadi est né en Ariya de parents pauvres qui sont morts de maladie lorsqu'il était jeune. Il a grandi dans le quartier des mendiants, survivant grâce à sa vivacité d'esprit et sa langue acérée. Un jour, un magicien de passage discerna la lignée du Sang d'Omadi. Intrigué par le statut de rejeton chez ce gamin des rues, il le prit comme apprenti. Mais Omadi, bien que brillant, n'avait aucun talent pour la magie. Le magicien le confia alors à un ami marchand où Omadi excella.

Ses talents de négociateur et de vendeur lui apportèrent la richesse et finalement la direction de la Guilde des Marchands de la côte Dorée. Il s'est également attiré l'inimitié de la malveillante Confrérie de

Khet, qui cherche à dominer toutes les tenures de guildes dans les terres khinasies. Malgré plusieurs tentatives d'assassinat (leurs échecs ont valu à Omadi son surnom), la Confrérie n'a pas détruit l'enthousiasme d'Omadi.

Il a gagné l'amitié de nombreux Ariyens grâce à ses actions charitables dans le quartier des mendiants où il a grandi. Omadi croit maintenant qu'il était le fils illégitime d'un aventurier anuiréen et rêve de retrouver un jour son géniteur pour montrer le succès qu'il s'est lui-même procuré.

Omadi est célibataire, pieux et ne s'intéresse apparemment qu'aux affaires et à la charité. Son seul vice est son goût pour la noix de bétel, une graine de palmier importée de domaines insulaires à l'est. Mâchée avec un mélange de citron vert, de cardamome et d'épices, la noix de bétel produit une légère stimulation semblable à celle du café fort. Omadi essaie d'arrêter depuis que la Confrérie de Khet a tenté de l'empoisonner avec du bétel trafiqué.

nura bakabassi

Barde de niveau 1



For :	8
Dex :	16
Con :	13
Int :	13
Sag :	12
Cha :	16
CA :	10
pv :	6
VD :	12
TAC0 :	20
AT :	1
Dg :	1d4

Lignée du Sang : ne possède pas le don du Sang
Équipement : oud (instrument à cordes).
Dialogue typique : « Mieux vaut avancer prudemment dans cette ruelle, Votre Majesté. Le vieux Hurban, qui vit dans cette caisse-là, est parfois un peu égaré et pense qu'il combat des pirates. »
Description : 1,52 m ; 40 kg ; 18 ans. Cheveux noirs courts et raides, yeux bleus, peau brune. Les vêtements varient, mais offrent toujours une liberté de mouvement. Ses manières peuvent elles aussi considérablement varier, mais sont souvent espiègles.
Antécédents : cette femme petite et souple est actuellement l'interprète du Garçon Chacal la plus en vogue de l'Ariya (voir page 15). Bien que jeune, elle parle et se comporte avec l'aplomb d'un adulte et semble tout à fait à l'aise dans toutes les strates de la société. Elle a gardé ses propres origines secrètes, mais elle encourage les spéculations.

Si un régent cherche un guide, un informateur, ou peut-être quelqu'un qui peut offrir des conseils sur la façon de s'habiller comme un marchand ou un mendiant et de se déplacer anonymement à travers la cité magnifique, Nura serait un choix idéal.

fethiye kalhat hawwat nishtun burumbini al-hufuf

Vizir adjoint junior, homme de niveau 0



For :	6
Dex :	10
Con :	8
Int :	17
Sag :	9
Cha :	7
CA :	10
pv :	4

Lignée du Sang : ne possède pas le don du Sang.
Équipement : une liasse de papier, une plume, de l'encre et des livres.
Description : Fethiye est un jeune fonctionnaire ambitieux et quelque peu talentueux. Petit, très mince, incapable de se laisser pousser la barbe, et un peu bizarre, le jeune homme de 26 ans affiche une apparence peu impressionnante. Il n'apprécie pas ce qu'il perçoit comme une lenteur dans son avancement, bien que sa diligence et sa mémoire encyclopédique l'aient en réalité déjà bien propulsé.

Certaines de ses idées, comme ses mises en garde contre la dangereuse complaisance d'Ariya, pourraient bien servir le régent. Cependant, Fethiye manque de tact, s'immisce dans les affaires de chacun et est trop franc pour être un vizir. Les tentatives perpétuelles de Fethiye pour attirer l'attention du régent (voir pages 2-3) fonctionnent bien en guise de divertissement.

tenures

Le prince-paladin d'Ariya règne sur sept provinces, contrôlant les tenures des temples et des offices dans quatre d'entre elles. D'autres personnes exercent également un pouvoir en Ariya : Rahîl le faucon contrôle les sources de magie et Omadi le Vif tente de protéger ses guildes contre les assauts de la Confrérie de Khet. Le nouveau régent a la chance de pouvoir compter sur la loyauté de ces deux hommes envers l'État, car Ariya ne manque pas d'ennemis ailleurs, y compris à l'intérieur de ses propres frontières.

Voici les valeurs maximales des offices/sources pour chaque province : Ariya (7/0), Assarif (1/4), Azédas (1/4), Djef el-Kadir (1/4), Kfeira (3/4), Kouzir (2/3), Tegher (2/3).

les offices

Le prince-paladin détient un office (4) dans la ville d'Ariya : les Sabres d'Avani, six unités de l'armée avec la police et les devoirs civiques. Dans les villes côtières de Kfeira, un office (2), et de Kouzir, un office (1), l'autorité du régent est assurée par les hommes d'armes des caravansérails et par la Marine Dorée, qui effectue régulièrement des patrouilles et des débarquements si nécessaire. Un caravansérail fortifié (de niveau 2) dans chacune de ces provinces fournit des logements aux troupes en déplacement. Le prince détient également un office (1) à Tegher.

À Kfeira et à Tegher, une branche collatérale de la famille el-Arrasi gouverne au nom du prince-paladin, bien que le chef de famille, le seigneur Khalil el-Arrasi, ne soit nullement un ami du régent. Khalil (*MKh ; M12 ; Ba, ténue, 8*) est un cousin éloigné de la famille royale, descendant du frère d'el-Arrasi, Eirat (voir page 8). Depuis des siècles, la progéniture d'Eirat en veut à la lignée d'el-Arrasi pour ce qu'elle perçoit comme un traitement insultant et injustifié de leur aïeul par le Grand Roi. Comme beaucoup de ses ancêtres, Khalil a exprimé des ambitions pour le trône. Il dit que seul un souverain avisé en matière de magie peut guider Ariya à travers ses problèmes actuels. Khalil étudie la magie, mais peu sont conscients de ses progrès et de ses capacités.

Les provinces de l'est, presque vides, n'obéissent plus aux lois du prince-paladin. Bien qu'Assarif, Azédas et Djef el-Kadir soient toujours techniquement sous le contrôle d'Ariya, les Rois rouges d'Aftane exercent une influence secrète à travers des tenures (1) dans chaque province. Les rois transmettent des messages aux fonctionnaires provinciaux par l'intermédiaire de leur Héraut rouge, un petit et charmant rejeton nommé Arlando el-Adaba (*MKh ; B10 ; Re, mineur, 15*).

Arlando a visité la Tour du Matin en mission diplomatique pendant le règne du prince Gerad. Avec sa perspicacité habituelle, Gerad remarqua plus tard : « Je n'ai jamais connu auparavant quelqu'un qui, j'en suis sûr, pouvait converser agréablement tout en vous déchirant la gorge avec ses dents. » Certains spéculent que le Héraut rouge est lui-même l'un des Rois rouges.

Le régent d'Ariya ne contrôle plus aucun office dans les quatre provinces du nord autrefois détenues par Ariya mais qui font désormais partie de l'Aftane : Barsérat, Seidre, Dourat et Shoufal. Cependant, certains habitants de ces provinces conservent de profondes loyautés familiales envers Ariya, et à Shoufal, Ariya a un rare allié en la puissante magicienne Adara bint Reshoud (voir page 22).

les temples

Le prince-paladin est le haut patriarche du Temple ariyen d'Avani et, à ce titre, il contrôle la plupart des possessions des temples en Ariya : un temple (5) dans la province d'Ariya, un autre (2) à Kfeira, (1) à Kouzir et (1) à Tegher. Ces tenures représentent des temples régionaux (un ou deux par province) comptant jusqu'à 100 prêtres, acolytes, scribes et assistants ; des sanctuaires plus petits dispersés dans chaque province et le gigantesque Temple Central dans la ville d'Ariya.

Le Temple des Anciens, une petite secte bénigne de Nasri (la déesse de la mer, connue en Anuire sous le nom de Nésirié), a une tenure (2) dans la cité magnifique et une autre (1) dans l'est d'Azédas. Plus menaçante est la tenure (1) à Assarif du Temple de Khirdai, dieu des tempêtes et des conflits (connu sous le nom de Cuiraécen en Anuire). Les Rois rouges d'Aftane soutiennent ce temple, et son travail est le leur.

Personne ne possède de temple à Djef el-Kadir, qui est presque vide après des siècles de guerre avec l'Aftane.

le temple ariyen d'avani

Parmi les nombreuses confessions khinasies qui suivent la déesse du soleil, de la lumière, du feu et de la raison, le Temple ariyen d'Avani met l'accent sur la pureté du corps, de l'esprit et de l'âme. Les adeptes tentent d'éliminer les impuretés par une prière



assidue, une conduite morale et un refus catégorique des cinq tentations : les dettes, la honte ou la trahison familiale, la saleté, le vice (une vaste catégorie comprenant le vol, la toxicomanie, la paresse et l'adultère) et le déshonneur (y compris le blasphème et l'absence de prière).

Les substances intoxicantes plus fortes que le café brouillent l'esprit et sont donc interdites. Aucun contact physique de nature sexuelle n'est autorisé en dehors du mariage, bien que le temple tolère la pratique consistant à avoir plusieurs épouses, pour autant que l'on puisse subvenir à leurs besoins de manière égale. Le temple ne décourage pas la cupidité et n'interdit pas le prêt d'argent ou d'autres pratiques commerciales, si ce n'est qu'il faut se laver après les avoir pratiquées.

Le prince-paladin d'Ariya détient l'autorité suprême dans le temple, mais les prêtres subalternes exercent une grande influence. Au cours de son mandat influent, une prêtresse charismatique nommée Riza bint Nisanyan (1997 - 2028 AM) a donné une nouvelle importance à la troisième tentation (la saleté). Elle a fait de la propreté physique totale la marque de la piété, et a prêché que les sorts les plus terribles attendaient les adeptes qui permettaient la saleté dans leur maison ou sur leur personne. Les fontaines avaient toujours été un symbole important dans le temple d'Avani, mais sous le commandement de Riza, elles devinrent essentielles partout en Ariya. Elle a également popularisé les soins hospitaliers, l'extermination de la vermine, les maternités (bien séparées des autres bâtiments) pour l'accouchement et enfin la crémation des morts. Riza est morte d'empoisonnement lorsque, lors d'un nettoyage de printemps particulièrement intense du temple central, elle a accidentellement avalé de l'ammoniac.

La prière

En Ariya, les temples d'Avani se caractérisent par un grand dôme central entouré de quatre salles voûtées appelées eyvans. Dans chaque eyvan se dressent de nombreux piliers, dont le nombre et le type sont dictés par des présages entrevus lors de la construction du temple. Tous les êtres étant considérés comme égaux aux yeux d'Avani (raison de l'interdiction de l'esclavage), le temple ne comporte ni autel, ni chaire, ni estrade. Le prêtre doit prêcher en se tenant debout parmi les fidèles. Une belle fontaine bouillonne au centre de la pièce, sous le dôme.

À l'extérieur du temple se trouvent d'autres fontaines, avec des bancs où les fidèles peuvent se laver les mains, le visage et les pieds avant d'entrer. Selon la loi, le prince-paladin



doit se laver à la même fontaine que les citoyens, mais les prêtres du temple ont le droit de faire sortir les personnes présentes dans la cour avant que le régent ne se lave.

Une bibliothèque ou un scriptorium se trouve souvent près du temple, car Avani encourage l'apprentissage. Les soldats, les femmes enceintes, les malades et les handicapés sont exemptés de la prière obligatoire, mais tous les autres citoyens prient Avani à l'aube, à midi et au coucher du soleil. Le prêtre les appelle à la prière du haut du plus grand eyvan. Pour prier, il faut d'abord se tenir silencieusement face au soleil (ou, à midi, regarder vers le haut), puis s'incliner, s'agenouiller et enfin s'allonger face au sol, tout en murmurant des invocations. Après avoir accompli ce rite cinq fois, le fidèle se lève, boit à la fontaine centrale et s'en va en silence.

les guildes

Parce que le prince poursuit impitoyablement les voleurs en Ariya, ces derniers dirigent des entreprises commerciales légales comme couverture. Ces opérations deviennent souvent plus lucratives que le vol, bien que même les guildes les plus respectables pratiquent une certaine forme d'espionnage contre leurs rivaux.

Un syndicat de marchands appelé les Marchands de la côte Dorée, dirigé par Omadi le Vif (voir page 22), possède les tenures de guilde des provinces côtières d'Ariya ; une (3) à Ariya, une (1) à Azédas, une (2) à Kfeira, et une (1) à Kouzir. Le syndicat contrôle également des tenures totalisant 6 niveaux dans les quatre provinces du sud-est du Zikala.

Les tenures dans les provinces périphériques d'Ariya (une (1) à Assarif, une (1) à Djef el-Kadir, une (2) à Tegher, et une (2) dans les régions du nord d'Ariya) appartiennent à un concurrent aftanéen agressif, la mystérieuse et sinistre Confrérie de Khet. Khet contraint les marchands à rejoindre son giron en utilisant la corruption, les méthodes musclées et l'assassinat. La Confrérie a recruté la plupart des « dynasties de bétail » qui conduisent de vastes troupeaux à travers la savane, et ses assassins ont tenté à trois reprises de tuer Omadi. Personne ne sait qui dirige la Confrérie. Le prince-paladin d'Ariya détient une guilde (1) dans la province d'Ariya. Depuis l'époque d'el-Arrasi, le dirigeant de la cité-État jouit d'un monopole sur la construction de fontaines et d'aqueducs.

Malgré son immense éventail d'activités réparties sur huit provinces, les Marchands de la côte Dorée ne possède pas un seul navire. Au contraire, les fournisseurs d'une douzaine de territoires utilisent Omadi comme intermédiaire. Grâce à son charisme personnel, à une politique astucieuse et à de bonnes commissions, Omadi maintient son consortium de trois douzaines de petites guildes en bon ordre. Il n'aime pas les grandes réunions de tous ces chefs de guilde, préférant s'entretenir avec un ou deux d'entre eux à la fois dans ses bains personnels. Omadi y passe d'ailleurs tellement de temps que, selon ses amis, il est désormais immunisé de façon permanente contre la saleté.

les bains

Les écritures du temple qualifient le commerce de « besogne de ce monde, comme le fait d'arracher les racines », et stipulent que les participants doivent se débarrasser de la souillure spirituelle causée par le matérialisme. En raison de cet édit, de nombreux propriétaires d'entreprises ont pris l'habitude de négocier dans les bains publics.

Un bain ariyen est une fantaisie spectaculaire faite de murs en marbre blanc, de colonnes en bronze et de carreaux de céramique émaillée. Il se compose d'une antichambre et d'une salle adjacente pour se déshabiller, d'une salle froide avec piscine, d'une salle chaude et d'un hammam, ainsi que de salles de stockage et d'un bureau. Dans certaines maisons, les domestiques huilent ou massent les baigneurs.

Les hommes et les femmes se baignent séparément. Les grandes maisons sont divisées en deux, la moitié étant attribuée à chaque sexe, mais dans les petites maisons, les hommes et les femmes se baignent simplement à des heures différentes. Toutes les races sont autorisées, mais les enfants ne peuvent pas entrer.

Les serviteurs des maisons de bain se déplacent sans être vus dans des passages cachés ou des tunnels sous la maison. Sous le hammam, dans une zone basse appelée hypocauste, les serviteurs chauffent l'eau d'un puits ou d'un aqueduc voisin dans une chaudière ou un fourneau en laiton. Un feu ordinaire peut générer la chaleur, mais les grandes maisons utilisent des objets magiques, des sorts, voire des éléments de feu captifs. Les températures peuvent atteindre 65 degrés Celsius dans le hammam.

Des rumeurs persistent sur des intrus qui écoutent les transactions sensibles des bains à vapeur en rampant dans l'hypocauste en dessous. Sans protection contre la terrible chaleur, ces auditeurs (s'il y en avait) seraient brûlés vifs.

les sources

Le mage de la cour d'Ariya, Rahîl le faucon, contrôle toutes les sources de l'état. Il en possède une dans chaque province : une source (0)

à Ariya, une (1) à Assarif, une (1) à Azédas, une (4) à Djef el-Kadir, une (3) à Kouzir, une (4) à Kfeira, et une (3) à Tegher. Rahíl contrôle également une source (5) dans la province de Barserat au sud de l'Aftane.

Les sources sont d'anciennes cités souterraines construites par les premiers adorateurs d'Avani. Pour échapper aux persécutions des temples établis, des villages entiers se retiraient dans ces immenses labyrinthes, avec leur bétail. Le plus grand d'entre eux atteignait sept à neuf niveaux dans la terre, soit juste au-dessus de la nappe phréatique. De larges puits d'aération permettaient de ventiler, d'éclairer, d'accéder (par une échelle) et de communiquer facilement (en criant) d'un niveau à l'autre, et de puiser de l'eau fraîche dans le sous-sol. Plusieurs milliers de personnes pouvaient vivre pendant des mois dans ces fourmilières géantes.

Les prestidigitateurs et les magiciens de l'époque ont développé des moyens d'attirer le *mebhaighl* (essence magique), recueilli et concentré dans les plaines d'en haut, vers ces villes pour alimenter des sorts qui empêchaient leur détection. Lorsque le temple d'Avani est devenu la foi officielle du domaine, les villageois ont fermé et finalement oublié les cités souterraines. Mais leur pouvoir magique est resté. Aujourd'hui, Rahíl le faucon croit qu'il est le seul à connaître leur emplacement. Il a forgé des lignes telluriques pour exploiter leur pouvoir sans les visiter pour ne pas risquer de les voir découvertes par d'autres.

Néanmoins, Rahíl doit toujours patrouiller dans les villes plus souvent qu'il ne le souhaite. Les ténèbres constantes et la grande puissance magique des villes souterraines les rendent sensibles aux brèches dans le monde de l'Ombre. Les morts-vivants de cette terre étrange et obscure s'introduisent occasionnellement dans les villes, corrompant temporairement leur essence magique. Pour empêcher cela, Rahíl inspecte les villes chaque saison ou presque.

Revenus et dépenses

Financièrement, Ariya est dans une situation périlleuse. Les revenus de la cité-État s'élèvent à environ 23 LO par saison (tour de domaine), une somme modérée. Mais les dépenses courantes, et une cour fastueuse, consomment tous ces fonds.

Taxes et collectes : en supposant une imposition modérée, les quatre provinces dans lesquelles le régent contrôle des offices produisent en moyenne 12 LO par tour. Le prince Gerad a cessé de percevoir des impôts dans les trois autres provinces afin de renforcer la loyauté, bien que le nouveau régent puisse taxer légèrement sans provoquer de rébellion. Le prince-paladin reçoit également des revenus de ses tenures de temple (environ 7 LO par tour) et de guilde (environ 2 LO par tour).

Tribut : Omadi le Vif, des Marchands de la côte Dorée, paie au régent un tribut de 2 LO par tour pour la route commerciale lucrative qu'il a établie du port d'Ariya vers les domaines de l'est de la Khinasi. Le régent ne perçoit aucun tribut du petit Temple des Anciens, ni de la secrète Confrérie de Khet. Essayer de collecter le tribut du Temple de Khirdai pourrait provoquer une guerre.

Entretien du domaine : les sept provinces du régent, quatre offices, quatre temples et une tenure de guilde coûtent ensemble 3 LO par tour. Les fortifications nécessitent un entretien supplémentaire : la Tour du Matin et les deux caravansérails fortifiés de Kouzir et Kfeira coûtent chacun 1 LO supplémentaire par tour (total 3).

La solde des six unités de l'armée d'Ariya s'élève à 6 LO par tour, 1 par unité. L'entretien de la Marine Dorée coûte 3 LO. Total : 16 LO.

Tous les revenus restants servent à entretenir l'opulente cour du prince-paladin. De la fine cuisine ! Du mobilier luxueux ! Des festivals chaque mois ! En tant que paladin d'Avani, le régent lui-même renie cette richesse et vit simplement. Mais la grande famille royale exige de l'argent pour son style de vie extravagant et les prêtres du temple réclament de grandes fêtes pour entretenir la loyauté et la piété du peuple.

En raison de ses dépenses élevées, la cour d'Ariya est un acteur majeur dans l'économie de la ville. Réduire les coûts de la cour peut sembler être la première mesure évidente vers l'équilibre fiscal, mais le régent pourrait faire face à de graves conséquences. [*Ces conséquences, qui peuvent inclure des réductions de loyauté ou des intrigues de palais, sont laissées à la discrétion du MD*].

Trésorerie : le trésor d'Ariya ne contient plus que 18 LO au moment où le nouveau régent prend le Trône des mille joyaux ; il a été lentement et régulièrement épuisé au fil des générations. Heureusement, le prince Gerad a réussi à stopper son déclin, voire à commencer à le reconstruire.

rumeurs, secrets et intrigues

Lorsque le prince-paladin regarde sa ville du haut de la Tour du Matin et considère les nombreuses crises auxquelles Ariya est confrontée, il se demande certainement comment la ville a pu survivre aussi longtemps. Certaines des informations suivantes, recueillies auprès de nobles, de prêtres et d'informateurs secrets, présentent de nouveaux problèmes, mais d'autres offrent une opportunité pour la cité-État d'affronter ses problèmes et de les surmonter.

rumeurs et intrigues

Toutes ces rumeurs et ces intrigues peuvent entraîner les PJ dans de nouvelles aventures. Les joueurs doivent les examiner et indiquer au MD ceux qu'ils souhaitent poursuivre dans une campagne.

une base de pirates ?

Le problème de la piraterie au large de la côte du Soleil est de gravité variable d'année en année, mais depuis trois ans, un vaisseau, la *Flèche Noire*, pille les navires khinasis avec une vigueur inhabituelle. Pour une raison inconnue, il a échappé à toute capture de la part de la Marine Dorée d'Ariya. Les rapports affirment que la *Flèche Noire* peut s'immerger et se déplacer sous l'eau. Le capitaine de la marine, Hadan el-Djefer, pense que la Flèche Noire utilise un port secret quelque part au Kouzir. Malgré de fréquentes recherches le long des côtes de la province, personne n'a trouvé le port pirate, jusqu'à il y a deux jours.

Une dhoura de la marine enquêtait sur des informations selon lesquelles la tortue géante, Eirat le fauteur de troubles (voir page 8), s'était déplacé à l'est du port d'Ariya, loin de son territoire habituel. La dhoura la rencontra accidentellement, mais celle-ci épargna le navire en échange d'une faveur. Il insista pour que le bateau accoste sur une partie discrète de la côte et envoie un marin à l'intérieur des terres. « Dis-lui qu'elle doit me payer ! » déclara Eirat, mais sans révéler à qui il faisait référence ni le paiement qu'il attendait.

Un détachement de marins a traversé une étroite bande de terre et a trouvé une lagune. Là, mouillait la Flèche Noire, et à côté d'elle un campement. Les matelots ont repéré la capitaine du célèbre bateau pirate, Sari bint Bédize, et peut-être trois douzaines de membres d'équipage. En infériorité numérique et craignant d'être capturés, les marins s'enfuirent, dirent à Eirat qu'ils avaient transmis le message et naviguèrent à toutes voiles vers Ariya.

Les preuves indiquent que Sari a fait appel à Eirat pour l'aider dans ses actes de piraterie. Mais comment l'aide-t-il, et quel serait son paiement ? La tortue ne souhaite rien de plus que de reprendre forme humaine. Bien qu'elle soit une voleuse talentueuse, Sari n'est pas connue pour avoir des compétences magiques. A-t-elle recruté un magicien ?

Le moral de la marine a chuté à l'idée d'affronter des pirates notoires dans leur repaire. Le capitaine Hadan a suggéré que si le prince-paladin lui-même dirigeait le raid, ses marins se rallieraient autour de leur chef. Et l'implication présumée d'Eirat rend la participation du prince encore plus vitale : selon l'ancien décret d'el-Arrasi, personne d'autre que le régent d'Ariya ne peut attaquer la tortue.

un mal ancien sous la ville

Ariya est construite sur le site d'une ville masétienne appelée Saria. Pendant une brève période durant le règne des Masétiens, le mal a infesté Saria. Un culte sinistre dirigé par le haut prêtre Iagostes a essayé de détourner les gens des vrais dieux en encourageant le culte d'État d'une série de régents de plus en plus médiocres. L'un des derniers, Rimanos Saria (« le Dérangé »), décréta la construction de catacombes secrètes sous le temple principal du culte. Les prêtres du culte utilisaient ces catacombes, le Labyrinthe de la Raison, pour initier les nouvelles recrues aux philosophies tordues de leur ordre.

Lorsque les Masétiens ont attaqué et détruit le culte, ils ont démoli le temple sans connaître l'existence des catacombes. Elles n'ont été révélées que récemment, sous le règne du prince Gerad. Le propriétaire d'un café de la vieille ville est tombé sur un tunnel annexe du labyrinthe alors qu'il agrandissait sa cave.

Le prince Gerad a envoyé une des équipes d'exploration des Sabres d'Avani en expédition dans les catacombes. Les quatre soldats sont revenus sains et saufs, parlant de tunnels sombres et vides qui ne contenaient rien d'intéressant. Cette nuit-là, les quatre hommes se sont disputés, séparément, ont

A.B. '95

déclaré leur honneur bafoué et sont morts au cours de duels le lendemain matin.

Le jour suivant, quelqu'un fit le lien. En apprenant la nouvelle, le prince Gerad ordonna de sceller l'entrée du labyrinthe, mais à ce moment-là, plusieurs groupes de clients du café, de curieux et d'enfants avaient innocemment visité les tunnels. Tous en sont sortis indemnes, mais personne ne sait où ils se trouvent ni ce qu'ils font depuis. C'était il y a plusieurs années.

Il y a quelques jours, Harith (un membre de la famille de la Maison des Serviteurs du silence) a trouvé une note non signée épinglée sur le rebord d'une fenêtre dans la Tour du Matin, au quatrième étage et à l'extérieur :

La philosophie est écrite dans ce grand livre – je veux dire l'univers – qui se tient continuellement ouvert à notre regard, mais elle ne peut être comprise que si l'on apprend d'abord à comprendre le langage et à interpréter les caractères dans lesquels elle est écrite. Elle est écrite dans la langue de Masela, et ses caractères sont le sang, la pensée et l'esprit, sans lesquels il est humainement impossible d'en comprendre un seul mot, sans quoi on erre dans un sombre labyrinthe.

Bien qu'elle n'ait pas semblé être un avertissement en soi, cette note énigmatique a incité certains des vizirs du nouveau régent à proposer une expédition plus sérieuse dans le Labyrinthe de la Raison. Avec des indices sur ses pièges, et sur la façon dont il affecte l'esprit, le prince pourrait alors être en mesure de retrouver les personnes qui ont été affectées et qui pourraient maintenant propager un culte mort depuis longtemps.

des problèmes avec le sphinx

Vous avez reçu un nouvel appel à l'aide de la magicienne Adara bint Reshoud dans la province septentrionale de Shoufal. Outre ses compétences en magie, Adara est encore plus douée pour formuler des demandes d'aide. Elle prétend maintenant que l'awnshegh appelé le Sphinx, dont le domaine se trouve à quelques jours de cheval au nord-est de Shoufal, a envoyé des espions et des assassins pour semer le chaos dans la ville. Le Sphinx espère soi-disant affaiblir le contrôle d'Aftane avant d'envahir avec des forces militaires.

Adara s'est montrée assez digne de confiance, bien qu'un peu égocentrique et obsessionnelle. Ses puissantes sources de magie pourraient aider Ariya en cas d'urgence. Il est dans l'intérêt de l'État de la garder en vie et au pouvoir à Shoufal. Mais elle a déjà demandé de l'aide pour le Sphinx, poussant Ariya à mettre ses forces en danger pour rien. Maintenant, avec la campagne autour de Shoufal dépeuplée par une guerre continuelle, le prince-paladin n'a personne de confiance pour fournir des renseignements de valeur.

Le régent peut estimer que cette situation mérite une attention personnelle. S'il enquête lui-même sur la situation à Shoufal, en étant déguisé, il peut déterminer d'abord s'il faut aider Adara, et ensuite comment mettre en place un réseau d'informations fiables là-bas. Bien sûr, il sera dangereux de pénétrer dans Shoufal sous le regard des troupes d'Aftane et peut-être des espions du Sphinx. Et si Adara découvre que le régent d'Ariya cherche des sources d'informations alternatives, elle considérera son manque de confiance comme une insulte...

l'ambition sacrée de shandare

Depuis des années, et plus particulièrement au cours de la dernière saison, la grande prêtresse Exaltée Shandare (*FKh ; Pr9, Avani ; Ba, majeure, 39*) promeut sa religion dans la province voisine du Zikala. En tant que dirigeante de l'ancien Temple zikalien d'Avani, Shandare contrôle tous les temples du pays, s'est étendue dans le Binsada et veut désormais contrôler également les temples d'Ariya.

Les doctrines du Temple zikalien concordent dans la plupart des cas avec celles du Temple ariyen. C'est pourquoi beaucoup soupçonnent que, bien que Shandare semble sincère dans sa foi, son désir d'expansion a moins à voir avec les défaillances supposées du Temple ariyen qu'avec son désir de pouvoir.

Hier, un des faucons gardés par le mage de la cour d'Ariya, Rahîl le Faucon, a abattu un pigeon qui volait vers l'est au-dessus de la partie septentrionale de Kfeira. Une capsule attachée à la patte de ce dernier contenait un message codé que Rahîl a déchiffré : *Oui pour l'alliance/rencontre 3j/I fantôme/port E/lune levée/secret*.

Apparemment, un rendez-vous secret sur l'île des Fantômes aura lieu au lever de la lune dans trois jours. Grâce à la magie, Rahîl a été capable de deviner que Shandare était l'expéditrice de la note ; il a également pu supposer qu'un ou plusieurs des Rois rouges d'Aftane étaient les destinataires.

L'île des Fantômes est une jungle de la taille d'une province, à une journée de navigation au sud-est d'Ariya. Étant l'une des nombreuses îles boisées de la mer du Soleil d'Or, elle a abrité des pirates dans le passé mais, à en croire tous les rapports, elle serait aujourd'hui inoccupée.

Une alliance entre Shandare et les Rois rouges ne peut rien apporter de bon à Ariya. Si le prince-paladin pouvait organiser une embuscade, il serait capable de résoudre deux problèmes à la fois. Ou il pourrait se retrouver dépassé par une magie mortelle et des ennemis fanatiques.

une passerelle vers le monde de l'ombre

Rahîl le Faucon a signalé des problèmes dans l'une des anciennes cités souterraines dont il tire son pouvoir magique. Celle-ci, à Kfeira (alias « le milieu de nulle part »), était censée être déserte comme les autres. Mais lors d'une récente visite, Rahîl a rencontré des visiteurs qu'il estime venir du monde de l'Ombre.

Les guerriers morts-vivants explorent maintenant la ville appelée Morikuyu (qui signifie « puits sombre », pour la réserve d'eau qui a profondément inondé le dernier de ses neuf niveaux). Bien que toutes les villes souterraines ne soient que légèrement séparées du monde de l'Ombre (un royaume parallèle de crépuscule froid et sans fin) dans cette ville, une brèche s'est ouverte dans la fine frontière entre les mondes. Si jamais elle s'étend aux autres villes et si les morts-vivants trouvent leur chemin vers la surface…

Le prince-paladin doit agir rapidement mais prudemment. Il pourrait vouloir s'occuper personnellement de la situation afin qu'elle ne s'ébruite pas – Rahîl a clairement fait comprendre qu'Ariya ne peut pas se permettre de révéler les emplacements secrets des villes. Une petite force pourrait probablement atteindre Morikuyu sans attirer l'attention. Il se pourrait que Rahîl soit capable de sceller la brèche si le groupe parvient à le protéger des morts-vivants. Mais si la tentative échoue, la situation sera certainement plus grave encore.

le serpent se faufile

Loin à l'est, parmi les domaines insulaires des failles d'Ajari, se trouve le royaume du Serpent. Cet ancien awnshegh qui revendique un statut divin a passé des siècles à développer ses compétences en magie, en diplomatie et en intrigue. Il se surpasse dans ces trois domaines pour capturer les rejetons et s'emparer de la force de leur lignée de Sang.

Invisible dans le labyrinthe de son palais, le Serpent dispose de ressources considérables : un réseau d'assassins et de voleurs appelé la Société du Serpent, un temple connu sous le nom de Fils du Serpent, et une armée d'élite de Gardes Serpentaire. Malgré son manque de créativité dans les noms, le Serpent a fait preuve de ruse en infiltrant de nombreux domaines khinasis. Ariya est restée relativement libre de son influence, jusqu'à présent.

Aujourd'hui un informateur, un fidèle tonnelier geirhou qui vit près du Temple des Anciens dans le nouveau quartier d'Ariya, prétend avoir vu des agents du Serpent. La nuit dernière, l'artisan tonnelier s'est aventuré hors des murs, dans le bidonville du « Marché des Voleurs », à la recherche (tel qu'il l'a formulé) de « compagnie ». Il est passé près de l'Ombre de Minuit, qui fait office de taverne et de caviste (ce qui est rare et scandaleux en Ariya, où les cafés sont les lieux de rassemblement habituels). Alors qu'il répondait à un appel de la nature, dans la ruelle sombre adjacente à l'établissement, il a remarqué que deux silhouettes rampantes ont émergé de l'arrière, marmonné quelques mots, et (selon le tonnelier) se sont transformés en serpents ! Ils se sont enfuis dans l'obscurité, alors l'artisan traversa la ville en courant pour en informer son régent, s'arrêtant toutefois pour prier dans chaque temple sur son chemin.

secrets

Les Khinasis parlent de partager librement avec les étrangers mais gardent certaines informations pour leurs amis les plus proches. Comme tout régent de Cérilia, un dirigeant Khinasi garde des secrets d'État qui peuvent être utiles en cas de crise. En voici quelques-uns qui appartiennent au prince-paladin. Le MD peut en autoriser d'autres, aussi les joueurs devraient-ils essayer d'en inventer quelques-uns ; tant qu'ils veillent à respecter l'équilibre de la campagne et à ne pas proposer un secret qui résout instantanément tous les problèmes. En quoi la régence serait-elle alors amusante ?

pourquoi gerad a abdiqué

La Maison des Serviteurs Silencieux possède des coffres secrets qui ne s'ouvrent qu'au toucher du régent légitime. Après que le nouveau prince-paladin ait accédé au trône, son vizir principal lui a montré un tel coffre dans la chambre à coucher du régent, puis a quitté la pièce. À l'intérieur se trouvait une lettre :

À mon successeur :

Je vous remets le Sceptre du Pouvoir bien avant que j'eusse l'intention de m'en séparer. Puissiez-vous le porter mieux que je ne l'ai fait !

Un passage secret dans le mur de cette chambre mène à une sortie discrète hors des murs du palais. Le grand vizir vous le montrera. Quatre personnes le connaissent maintenant : moi, le vizir, vous et une autre personne.

J'ai souvent utilisé ce passage pour me rendre dans la ville sans être vu. Une fois, déguisé en marchand, j'ai rencontré une jeune femme qui vendait des épices dans le bazar. Lorsque je suis rentré au palais, j'ai demandé à mes magiciens et à mes prêtres de m'examiner avec un soin méticuleux, soupçonnant un quelconque charme magique,

mais ils n'ont rien trouvé. J'étais devenu la proie d'une magie plus ancienne et plus subtile que la leur : l'amour.

Pourtant, même cela ne semblera pas aussi absurde que ce qui va suivre. Moi qui ai trois épouses et qui pourrais facilement en avoir cent autres, j'ai entretenu une liaison illicite avec cette femme, en violation de l'honneur, de la piété et de mes serments envers Avani. Elle n'a jamais su ma véritable identité. Je crois que la honte de cette liaison rendait cette femme encore plus attirante à mes yeux.

Finalement, j'ai décidé que l'honneur exigeait que je l'épouse, ou au moins que je l'amène dans la maison des Serviteurs silencieux. J'ai planifié cela comme une surprise pour la ravir. Il y a six jours, je lui ai montré l'entrée secrète du tunnel et lui ai donné une clé, sans lui dire où elle menait ; elle devait l'utiliser cette nuit-là. Quand elle serait arrivée dans ma chambre, je lui aurais tout révélé. Mais elle n'est jamais venue, ni cette nuit-là ni depuis, et elle s'est volatilisée du bazar. Mes serviteurs de confiance l'ont cherchée à travers la ville sans savoir pourquoi, mais elle a disparu.

J'ai fait changer les serrures de l'entrée et de la sortie du passage, puis j'ai demandé l'aide d'Avani dans la prière. Mais la Dame de la raison m'avait abandonné depuis longtemps, et ce n'est que dans cette crise que je l'ai réalisé. J'ai perdu le privilège de la servir et peut-être mis en danger tout le monde dans le palais.

Personne, sauf vous et moi, ne connaît cette histoire sordide. Vous comprenez que pour le bien d'Ariya, elle doit rester secrète.

Paix et sagesse sur votre chemin.

G.

la fille de shandare

Le vieux roi-mage de la Mesire, l'émir Yousef ibn Reghil el-Mesir (*MKh ; M8 ; Br, majeure, 26*), cherche à conclure une alliance formelle avec l'Ariya depuis des années, sans succès. Son honneur est incontestable, mais la sécurité de son petit domaine est trop précaire pour que l'Ariya se risque à lui garantir sa protection.

Pourtant, el-Mesir essaie. Récemment, pour impressionner le nouveau régent d'Ariya avec la capacité de son domaine à recueillir des renseignements, el-Mesir a offert un secret alléchant sur la grande prêtresse Shandare du Zikala : elle a une fille illégitime.

Apparemment, la prêtresse a eu un passé de rebelle avant de servir Avani. Bien que le temple de Zikala autorise les femmes mariées à devenir prêtres, Shandare ne l'a jamais été ; peut-être ne souhaitait-elle pas partager le pouvoir avec un autre. Le temple désapprouve les parents d'enfants illégitimes et c'est pourquoi, il y a de nombreuses années, Shandare a fait adopter sa fille. Aujourd'hui, Shandare s'est élevée si haut qu'elle peut simplement lever l'interdiction d'illégitimité du temple. Si el-Mesir dit vrai, Shandare aime toujours profondément sa fille perdue, et souhaite la retrouver. Que donnerait la grande prêtresse pour cela ?

El-Mesir sait qui et où est la fille, mais ne l'a pas dit au prince d'Ariya.

une chance contre les rois rouges

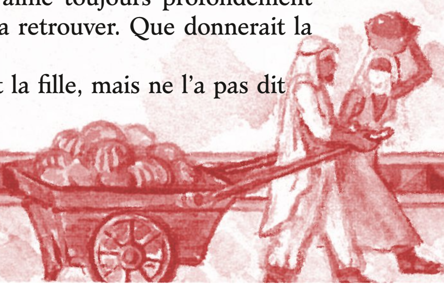
Une voix dans la nuit a réveillé le nouveau prince-paladin. Une femme mince vêtue de noir, le visage voilé, était accroupie sur le haut pied de lit doré de son lit. « N'appelez pas vos gardes », a-t-elle dit. « Je ne vous veux aucun mal. Appelez-moi Turiye. Je sais comment vous pouvez détruire les Rois rouges d'Aftane – six d'entre eux, tout du moins. Voici le premier. Profitez-en et je vous en apporterai d'autres. » Elle a jeté un paquet de parchemin sur le lit.

Ignorant les questions du régent, elle a bondi agilement sur le sol, puis a sauté tête la première par une fenêtre ouverte. Le prince a cherché un corps en contrebas, une forme volante au-dessus : rien.

Les notes du parchemin identifient Arlando el-Adaba (*Mkh ; B10 ; Re, mineur, 15*), le Héraut rouge, comme l'un des Rois rouges. Arlando a une maîtresse, qu'il rencontre régulièrement chez elle, dans le quartier de la lumière tamisée d'Adaba. Adresses, horaires, ses défenses : les notes contiennent tout. Avec ces informations, le régent d'Ariya pourrait tendre une embuscade à Arlando et le tuer, si le prince-paladin considère une telle conduite comme honorable.

« Six d'entre eux, tout du moins », a déclaré la visiteuse de minuit – six des sept Roi Rouges d'Aftane. Cette femme, Turiye, pourrait-elle être elle-même la septième ?





L'Ariya fait face à des dangers au-delà de ses frontières, mais veillez à ne pas devenir un plus grand danger en tant que prince-paladin. Même si son influence a diminué et que des ennemis menacent son existence, l'Ariya incarne l'une des cultures les plus prospères et intéressantes de Cérilia. Essayez d'accomplir plus que de simplement transformer votre domaine en une machine de guerre.

motivez votre peuple

Pour vaincre la complaisance des Ariyens, parlez-leur de leur histoire et de leur culture, des gloires qui constituent leur héritage, et des injustices perpétrées au-delà des frontières. Les citoyens ariyens ne considéreront jamais la campagne comme valable ou intéressante tant qu'ils ne verront pas les avantages concrets de la protection de la terre (pas quelque chose de subtil comme le bœuf moins cher des dynasties bovines, mais quelque chose de plus spectaculaire, comme les biens commerciaux qui viennent de terres lointaines lorsque les caravanes empruntent des routes sécurisées). En tant que régent, vous pouvez populariser ces idées par des cérémonies et des festivals.

réduire les dépenses de la cour

Le budget vacillant de l'État est au bord du déficit. Vos proches se plaindront, les guildes qui survivent grâce aux largesses de la cour gémiront et chaque vizir proposera douze raisons convaincantes pour lesquelles la cour doit être maintenue en l'état ; mais vous devez restreindre les dépenses. Cette étape exige une approche novatrice. Essayez de trouver des moyens de réduire vos propres dépenses et d'inciter les autres à faire de même.

évitez une guerre sur deux fronts

À ce stade, la guerre avec l'Aftane semble inévitable. À l'ouest, cependant, vous pouvez encore sauver la situation avec le Zikala. Le problème réside presque entièrement dans la croisade religieuse zélée de la grande prêtresse Shandare. Avec le domaine imprenable du Sphinx au nord, Shandare n'a nulle part où s'étendre, sauf en Ariya ou chez votre allié, le Binsada.

stratégies

Vous pourriez retarder ses ambitions militaires en l'autorisant à établir le Temple zikalien d'Avani dans vos provinces frontalières de Kfeira et Tegher. La pacification d'un fanatique ne fonctionne pas sur le long terme, mais cela pourrait calmer Shandare suffisamment longtemps pour que vous puissiez achever votre guerre avec Aftane et vous fortifier contre les armées saintes de la grande prêtresse.

Vous pouvez également trouver un moyen de renforcer l'influence du général de Zikala, Khasan el-Zisef, lorsqu'il conseille le Grand Vizir Omar ibn Tuarim el-Zisef (*Mkh ; G4 ; An, majeure, 36*). Les conspirateurs du Zikala sapent constamment Khasan et Omar ne tient donc pas compte de ses sages conseils.

s'allier finalement avec la mesire

Les régents d'Ariya ont été amicaux envers les el-Mesir pendant des siècles et le peuple de la Mesire déteste tous les agresseurs que les Ariyens détestent. Avec son puissant roi-mage et son armée restreinte mais bien entraînée, la Mesire devrait être un excellent allié. Toutefois, le minuscule État à deux provinces est une proie probable pour l'Aftane, le Djafra corrompu ou les gnolls hideux de la Lance noire du Grand Yhan, Garak zul Turbun (*MM ; G9 ; Az, mineure ,12*). Peut-être devriez-vous attendre quelques saisons pour connaître les perspectives du domaine avant de prendre un engagement que vous ne pouvez pas, ou préférez ne pas, tenir.

en guerre avec aftane jusqu'à la mort

Vous ne pouvez rien accomplir de durable en Ariya alors que votre ennemi de toujours, l'Aftane, se développe à l'est et au nord. Maintenant que les Rois rouges y ont pris le pouvoir, l'Aftane représente une menace encore plus grande. Vous avez déjà de nombreux motifs de guerre : le grief de longue date concernant vos quatre provinces du nord, que l'Aftane a volées une douzaine de fois.

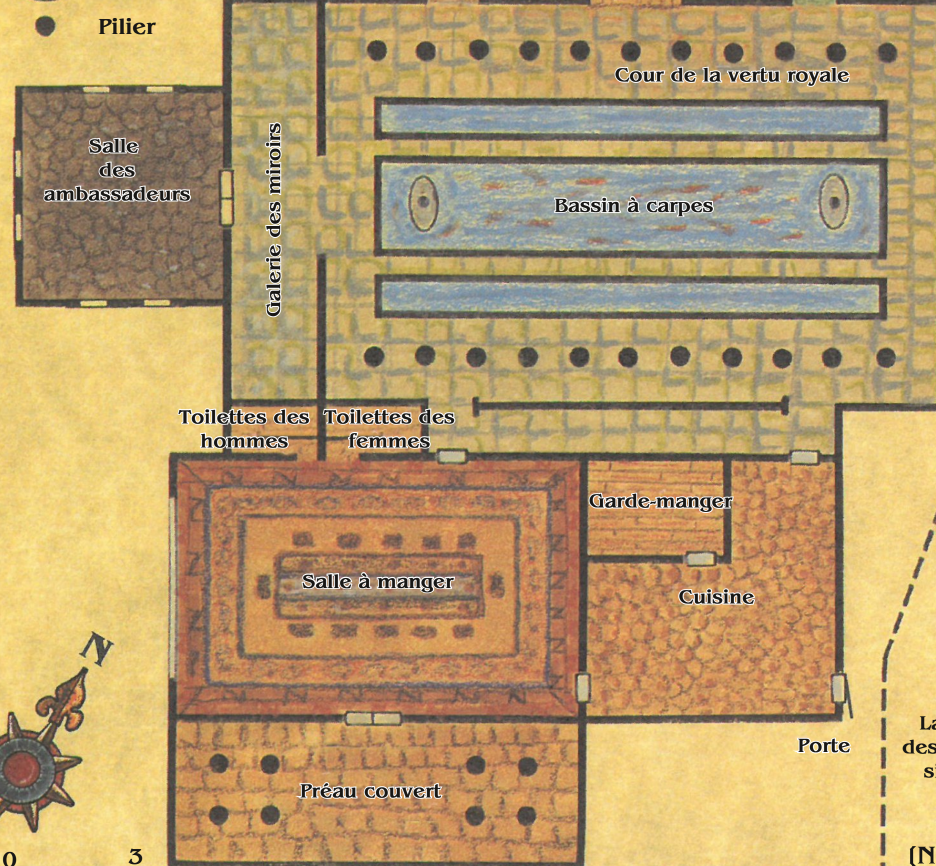
Lorsque vous aurez pacifié le Zikala, renforcez vos forces, frappez rapidement et prenez la capitale d'Aftane (vous trouverez peut-être de l'aide en Mesire) Trouvez, combattez et détrônez les Rois rouges (vous aurez certainement besoin de l'aide d'aventuriers aux talents avérés). Si possible, détruisez la mystérieuse Confrérie de Khet (vous aurez peut-être besoin de l'aide de personnages qui connaissent les usages des voleurs).

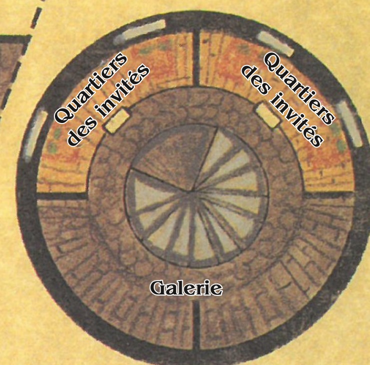
L'Aftane jouxte le désert de Tarvan et plusieurs régions hantées par les monstres. Plutôt que d'étendre l'Ariya à ces frontières périlleuses, vous pouvez choisir de laisser ce pays comme un domaine fantoche sous la direction de la personne de votre choix.

LA TOUR DU MATIN

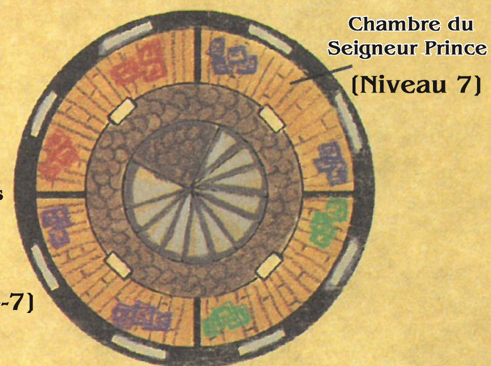
Vers les quartiers des serviteurs supplémentaires
Quartiers des serviteurs principaux
Salle privée
Bibliothèque
Salle privée
Salle de musique
Salon de dessin
Salle privée
Réserve
Chambre du Chambellan
Salle des Lions
Trône aux mille joyaux
Porte
Jardin
Cour
Roses
Aqueduc
Temple
Vers la Chambre des Chuchotements
Hypocauste
Bains
Chaudière
Azalées
Galerie des parfums

Mosaïques
Fontaine
Pilier





Niveaux 2-3



La maison des Serviteurs silencieux

(Niveaux 4-7)



0 3
m

BARSÉRAT

Lahikun

Vers Shoufal

SEIDRE

AZADA

Sifrit

Hara Dag

Route haute du nord

DJEF EL-KA

Erzin

Karayazi

el-Wasir

Patnos

Ceyhan

Karakkosel

ZIKALA

TEGHER

ARIYA

KOU

Kirgezit

Cucursa

Morikuyu

el-Wasir

Ordu

Route basse du nord

ZIKALA

KFEIRA

Solhan

Cité d'ARIYA

Route de la côte est

Plage

vers Zikala

Darenda

Plage d'Andmurti

Route de la côte ouest

Tarabulum

baie du roi

Eirat le fauteur de troubles

Plage de Darenda

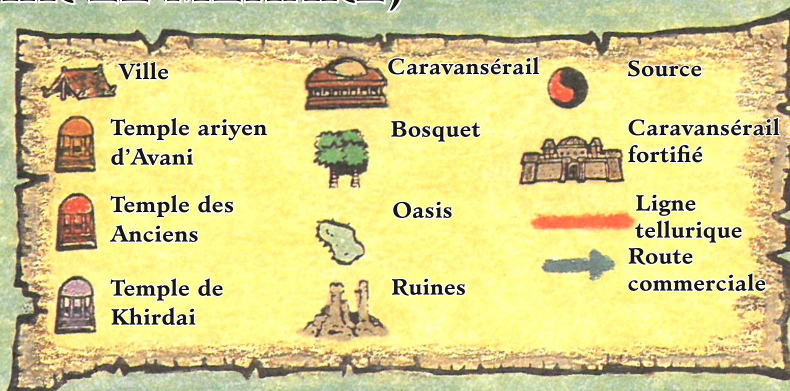
Cap de la Tortue

Plage de Pasalimani

Vers les ro insulaires

MER DU SOLEIL D'OR (BAÏR EL-MEHARE)

0 16 km



B



Ariya

Date de fondation : vers 523 AM; la cité originelle, Saria, fut fondée vers 12 AM.
Terrain : plaines.
Population : 85 000.
Gouvernement : théocratie (Temple ariyen d'Avani).
Dirigeant : le seigneur-prince, un paladin, est le haut seigneur patriarche du Temple ariyan d'Avani et contrôle la plupart des tenures d'offices et de temples.
Capitale : la cité d'Ariya (pop 70 000).
Autres régents : Rahíl le Faucon, mage de la cour (sources), Omadi le Vif, maître des Marchands de la côte Dorée ; la confrérie de Khet (guilde) ; le Temple des Anciens, secte de Nasri (temple) ; le Temple de Khirdai, basé en Aftane (temple) ; Roi rouges d'Aftane (office).
Économie : viande bovine, cuir, produits laitiers, artisanat, produits manufacturés
Trésorerie : 18 Lingots d'or.
Provinces :

Ariya (7/0) : *Population :* 74 000.
Cité et villes : Ariya (70 000) ; Hara Dag (200) ; Ordu (1 000) ; Patnos (800) ; Solhan (2 000).

Assarif (1/4) : *Population :* 1 000.
Villes : quelques villages sans nom.

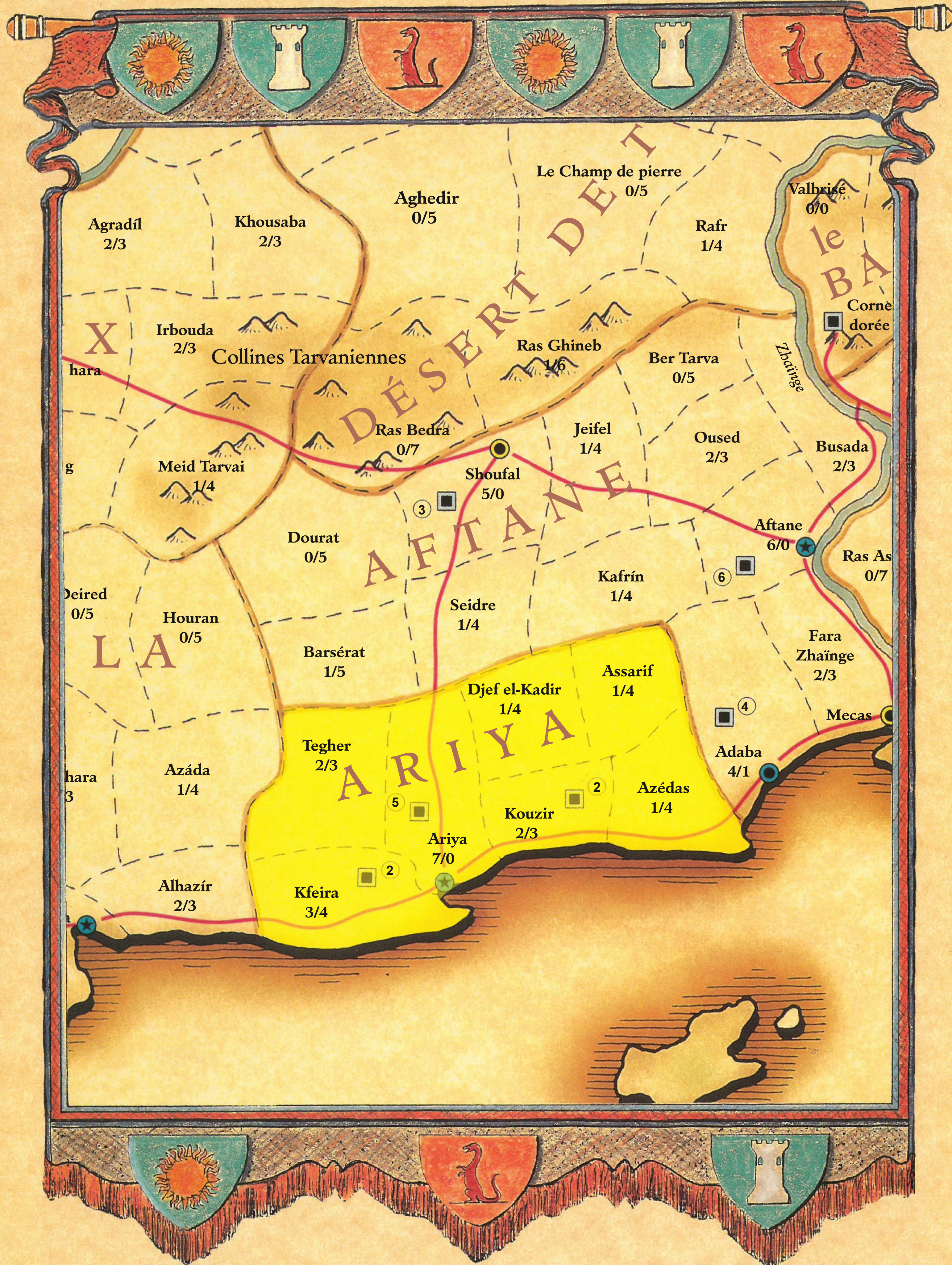
Azédas (1/4) : *Population :* 1 000.
Villes : Sebinkara (400). *Ruines :* Kuzluka (grande ville) ; Obruk (comptoir).

Djef el-Kadir (1/4) : *Population :* 500 bergers nomades. *Villes :* aucune.
Ruines : Ceyhan (village).

Kfeira (3/4) : *Population :* 3 000.
Villes : Darenda (1 000) ; Tarabulum (1 200) ; quate villages sans nom.

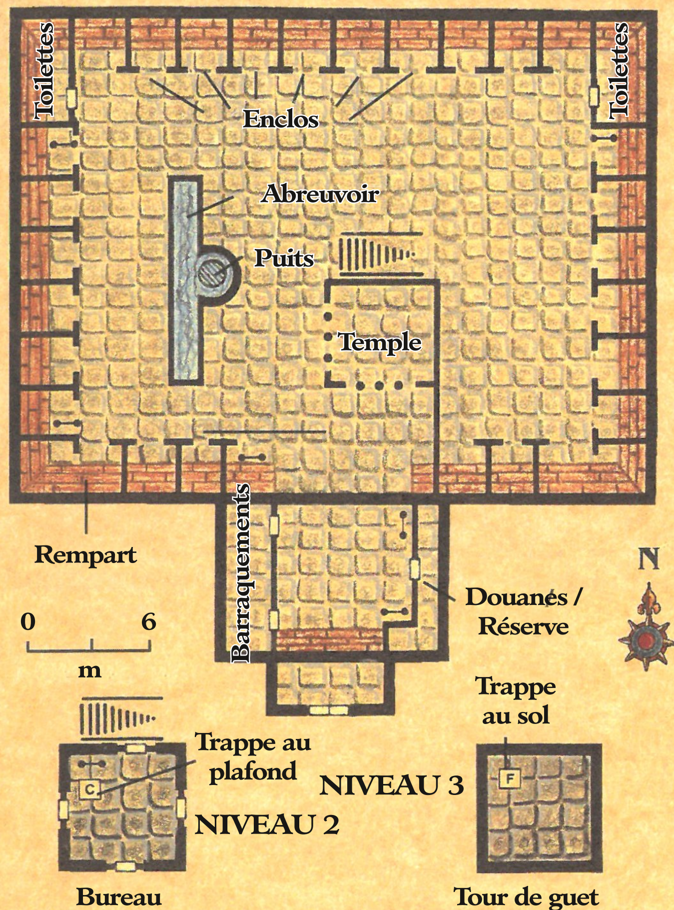
Kouzir (2/3) : *Population :* 2 500.
Villes : Hakkara (1 000) ; huit villages

Tegher (2/3) : *Population :* 3 000.
Villes : Cucursa (1 000) ; Sifrit (800) ; six villages



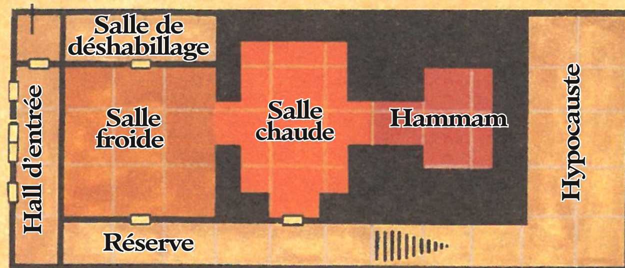
Le Champ de pierre
0/5
Aghedir
0/5
Agradíl
2/3
Khousaba
2/3
Rafr
1/4
Valbrisé
0/0
le
BA
DÉSERT DE T
Corne
dorée
Zhaïnge
X
hara
Irbouda
2/3
Collines Tarvaniennes
Ras Ghineb
1/6
Ber Tarva
0/5
Ras Bedra
0/7
Jeifel
1/4
Oused
2/3
Busada
2/3
g
Meid Tarvai
1/4
Shoufal
5/0
AFTANE
Aftane
6/0
Ras As
0/7
Dourat
0/5
Kafrín
1/4
Deired
0/5
Houran
0/5
Seidre
1/4
LA
Barsérat
1/5
Fara
Zhaïnge
2/3
Assarif
1/4
Djef el-Kadir
1/4
Mecas
Tegher
2/3
ARIYA
Adaba
4/1
hara
3
Azáda
1/4
Azédas
1/4
Kouzir
2/3
Ariya
7/0
Alhazír
2/3
Kfeira
3/4

CARAVANSÉRAIL HAKKARI (TENURE D'OFFICE)



BAINS D'OMADI (TENURE DE GUILDE)

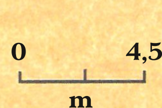
Toilettes



Niveau principal

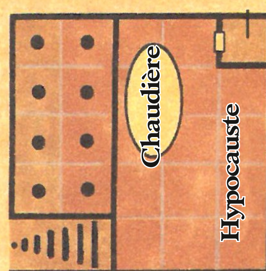
Pente montante

Toilettes



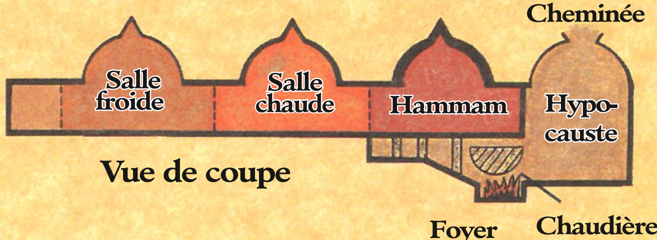


Niveau inférieur



Basé sur Douze et une aventures par Steve Kurtz, une extension pour le monde de campagne AD&D® Al-Qadim

Cheminée

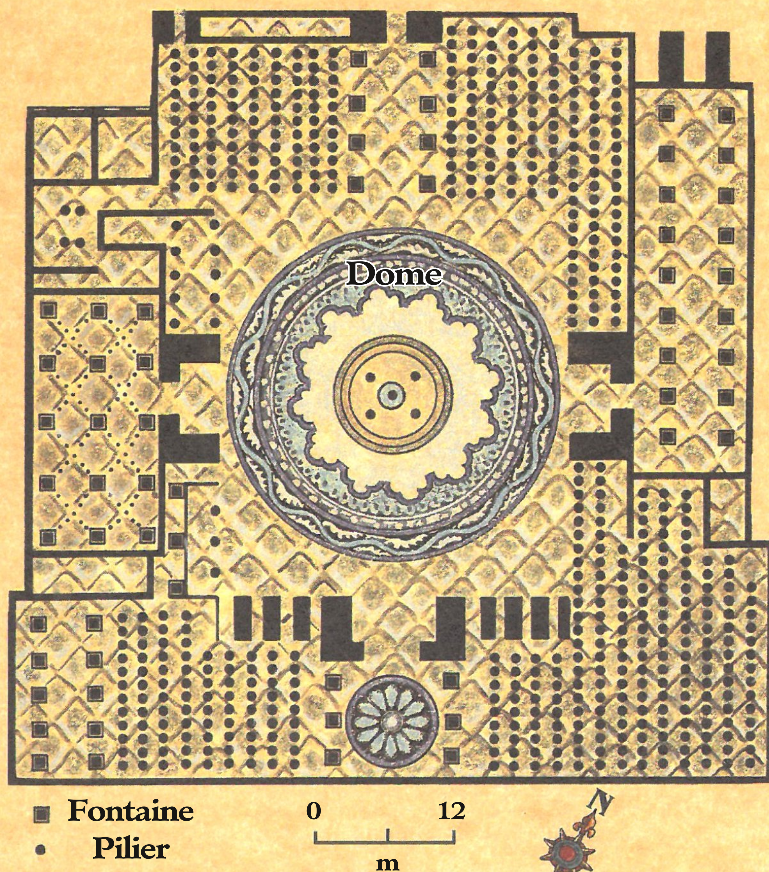


Vue de coupe

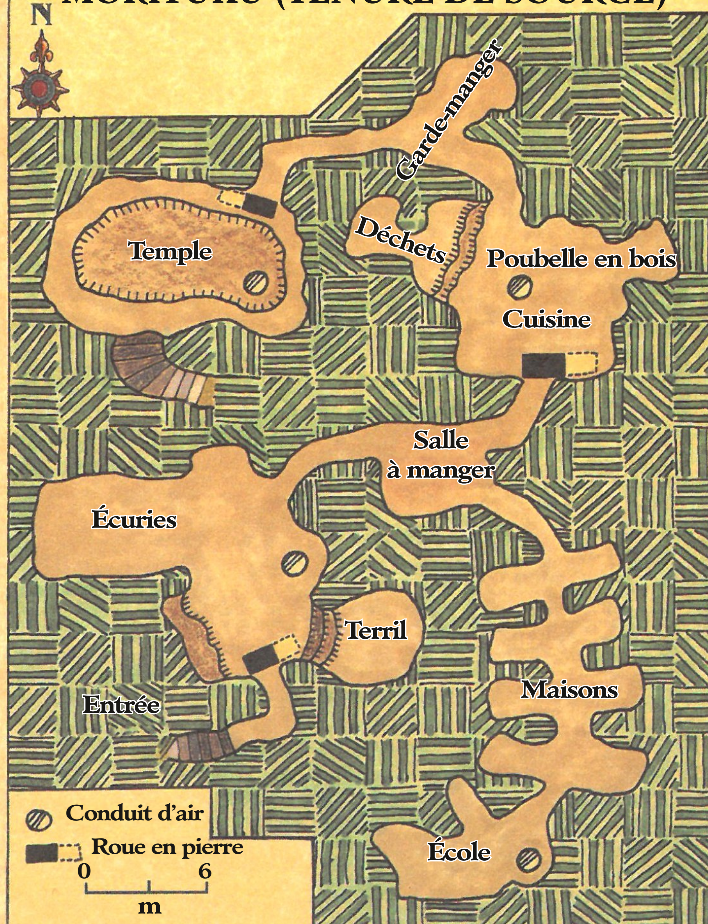
Foyer

Chaudière

TEMPLE CENTRAL, ARIYA (TENURE DE TEMPLE)



VILLE SOUTERRAINE DE MORIYUKU (TENURE DE SOURCE)



Advanced Dungeons & Dragons

Les secrets du joueur de l'

ARIYA



par Allen Varney

Sur le rivage de la mer du Soleil d'Or se trouve Ariya, la plus ancienne ville de tout Cérilia. La Cité des temples et ses provinces environnantes forment le joyau de l'histoire, de l'apprentissage et de la culture des Khinasis. De cette terre de magie ancestrale a émergé le grand roi el-Arrasi, qui a apporté la gloire à Ariya, il y a sept siècles.

Aujourd'hui, les citoyens d'Ariya comptent sur vous, leur nouveau prince, pour redonner à la cité-État son prestige d'antan. Mis à l'épreuve par des voisins avides de guerre, des fanatiques religieux et un trésor en baisse, le souverain d'Ariya doit se faire le champion de la lumière et de la raison s'il veut guider le royaume vers un nouvel âge d'or.

Ce guide, le premier guide de domaine Khinasi pour les joueurs de BIRTHRIGHT, comprend :

- Une couverture de huit pages en couleur contenant une carte détaillée de l'État et de ses tenures.
- L'histoire du rôle pivot de l'Ariya dans le passé de Cérilia.
- Des informations sur la géographie, les tenures et l'économie de l'État.
- Des informations sur le peuple, les terres et la culture des Khinasis qui complètent l'Atlas de Cérilia de la boîte de base BIRTHRIGHT.
- La description des citoyens ariyens importants.
- Les secrets et conseils pour aider le nouveau prince à conserver son siège sur le Trône des mille joyaux.

Ce guide de domaine est conçu pour les joueurs qui veulent prendre le rôle du régent d'Ariya, un paladin ou un prêtre loyal bon. Les joueurs de personnages non-régents qui vivent en Ariya ou en sont originaires trouveront également ce guide utile.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom